№ 2 2000 (29)

журнал для настоящих геймеров

ИГРОМАНИЯ

PLANESCAPE: TORMENT
прохождение

URBAN CHAOS
прохождение

РОЛЕВОЙ АНДЕГРАУНД
ПОДЗЕМЕЛЬЯ MUD

QUAKE III

+
- ЧЕРЕЗ ТЕРНИИ К HTML
- КАРТОЧНЫЙ BATTLETECH
- TZAR ПОД НОЖОМ ХИРУРГА

КЛАН FELIDAE
ЖЕНЩИНЫ В КВЕЙКЕ

ЧАСТЬ ТИРАЖА УКОМПЛЕКТОВАНА ДЕМОНСТРАЦИОННЫМ CD-ROM




BattleZone 2:
Combat Commander



Слово от редактора

Гамарджоба! Или, проще выражаясь, здравствуй, уважаемый читатель.

Предполагаю, что ты обратил внимание на небольшие отличия последнего номера "Игромании" от всех предыдущих. Думаю, что ты также тщательно проанализировал эти отличия и сформировал о них определенное мнение. И в свете этого мнения в настоящий момент едешь на автобусе в магазин "Мир животных", чтобы купить там круглый аквариум, из которого собираешься сделать вакуумный колпак, который поможет тебе нетленно хранить журнал до конца света включительно. А может быть ты едешь, напротив, в магазин "Охотник" за дробовиком, чтобы с его помощью помочь нам, которые сделали ЭТО с твоим любимым изданием, переехать в какой-нибудь престижный район вроде Ваганьково. В любом случае, будем рады тебя видеть. Адрес редакции - у нас на сайте. Кстати, о сайте. После непродолжительного, но крайне интенсивного курса лечения к нам, прямо из госпиталя им. Бурденко, был доставлен пациент www.igromania.ru. Он пока что не полностью избавился от последствий болезни, но кризис, к счастью, позади. С каждым днем он - не без помощи старых и новых посетителей - набирается сил, и вскоре мы перестанем называть его "пациентом". Желающих навестить - милости просим. Мандаринов меньше килограмма убедительная просьба не приносить.

Пару слов о том, что ты сейчас увидишь за этой страницей. За ней ты увидишь, конечно, содержание. В нем я посоветовал бы тебе найти, прежде всего, координаты полос с рубрикой "Клубы и кланы", бывш. "Клубная жизнь". Возможно, благодаря им ты сможешь говорить знакомым девушкам не только то, что ты обычно им говоришь, но и нечто вроде: "А не заняться ли нам с тобой сегодня ночью... Quake'ом?". К слову, чтобы заняться им более эффективно и разнообразно, крайне рекомендую посетить владения Чумы. Последний провел немало смелых экспериментов над окружающими, чтобы впоследствии провести анализ собранного им материала. К сожалению, многие из подопытных покинули нас навсегда. Увы, но такова цена знания...

И еще хочу порадовать тех несчастных, кому наш журнал помог сменить очки на более мощные - со следующего номера шрифт увеличится. По некоторым оценкам, более чем в пятнадцать раз. Возможно, буквы также будут отпечатаны фосфорецирующей краской или станут выпуклыми, чтобы можно было читать в темноте и на ощупь ;-).

С пожеланием приятного
времяпрепровождения с журналом,

Олег Полянский
rod@igromania.ru

Братская могила

ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Игромания-М»
Генеральный директор
Александр Парчук
Зам. ген. директора
Евгений Исупов

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Денис Давыдов
editor@igromania.ru

Выпускающий редактор и редактор компакт-диска
Игорь Власов
viv@igromania.ru

Редакторы
Олег Полянский
rod@igromania.ru
Ян Масарский
plaguespot@igromania.ru

Вспомогательный состав
Дмитрий Бурковский
dmitri@igromania.ru
Александр Савченко
sav@igromania.ru

Альтер-эго редакции
Катя Синичкина
kat@igromania.ru

Корректор
Людмила Катаева
luda@obninsk.com

Дизайн и верстка
design@igromania.ru
Виктор Кайков
Павел Васин
Андрей Казанджий

Художник
Даниил Кузьмичев

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Константин Есин
sales@igromania.ru
podpiska@igromania.ru
Серьян Смакаев
Пейджер 239-1010 аб. 22396
Алексей Подгорецкий

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Алексей Густокашин
тел./факс **274-9619**, тел. **274-9618**, **274-9620**
reclama@igromania.ru

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ
Константин Сачков

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ
109316, Москва, Волгоградский пр-т, 2, оф. 510.
Тел. **(095) 274-9618, 274-9619, 274-9620**
e-mail: ***editor@igromania.ru***
сайт: ***www.igromania.ru***

Антивирусная поддержка предоставлена ЗАО «Лаборатория Каперского».

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 26 сентября 1997г.

Цена свободная.

Отпечатано в ОАО ПО «Пресса-1».
Заказ № 359 © **«Игромания», 1998-2000**
Тираж 30.500.

СОДЕРЖАНИЕ №2 (29) / 2000

Продукты творчества разнообразных кодеров, чей технический гений непрерывно улучшает функциональность наших культовых Храмов Разрушения... Пристройки для упомянутых Храмов, регулярно создаваемых неутомимыми строителями...



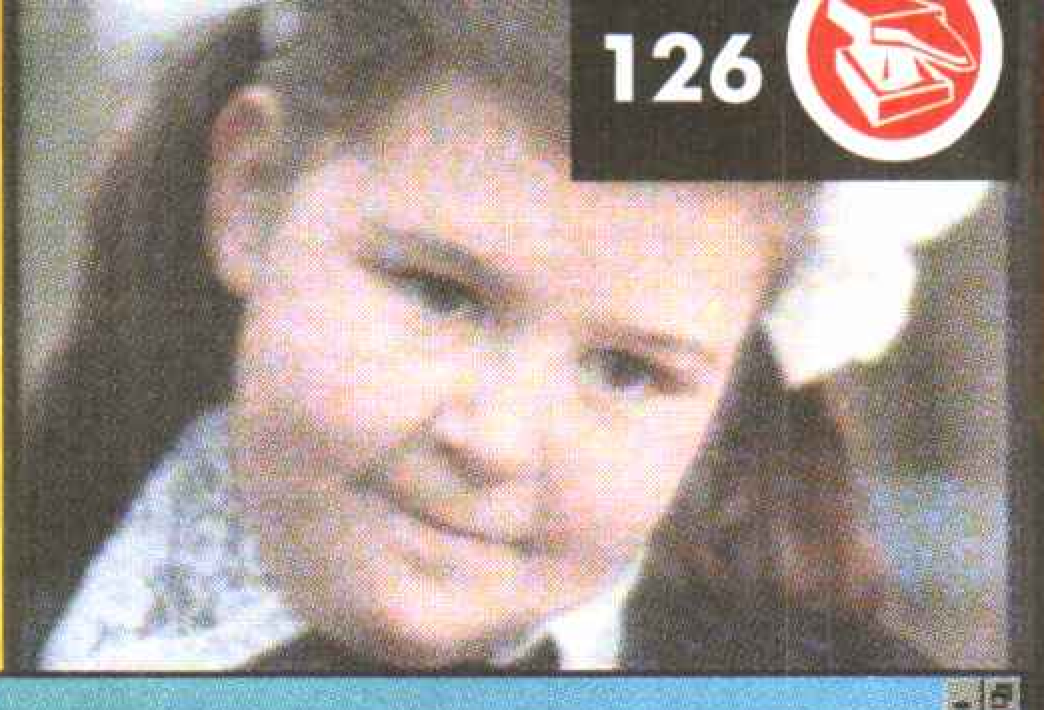
Среди «вечных» истин, верных для любого людского социума во все времена, есть и такая: мы живем в окружении стереотипов. В частности, один из наиболее распространенных стереотипов часто выражают фразой «не женское это дело».



Драться врукопашную бессмысленно, соответственно, надо отбиваться магией и при удобном случае делать ноги...



Мой компьютер - моя крепость. А также по совместительству: украшение стола, самый страшный и ободранный ящик в радиусе километра, коробка для хлама и поломанных плат и временами даже пепельница.



126



```
BUILDING                CLASS    COST      TIME     SIGHT    RESISTANCE    HEALTH
Дом         house       5w       10        4        50       500     *       *
Лесопилка   lumber      10w      3         4        80       800     *
Хранилище   storage     20w      3         5        80       800     *
Ферма       farm        20w      3         5        80       800     *       *
Гавань      harbor      "200w,200f"        60       8        200     1400    "+300,
                        th       "150w,150f"        40       5       80      800
                                                             5       80      800
                        "200s,20                             200     1000    "+100,
                        "200w,20                             150     1000    "-200,
```

136

3

NO E

129

Пролетая над гнездом каркушки, я наткнулся на царство одного мудрого и могучего царя. Только почему-то на моих глазах этого могучего царя завалили как младенца. Бедный царь! Пораскинув крыльями, я решил поправить ситуацию и восстановить королевство...

146

4

154

Начало упадка совпало с началом колонизации глубокого космоса. Молодые государства Внутренней Сферы - горстка миров вокруг Терры, древней колыбели человечества - сражались друг с другом за каждую звездную систему, за каждый осколок камня, пригодный для колонизации.

Реклама к номере

БЛОК 3

БЛОК 4

I. Игры



id продала своего первенца

Эфемерные слухи о грядущей реинкарнации Wolfenstein медленно, но верно начинают сгущаться в нечто, отдаленно напоминающее пресс-релиз. Первое и самое главное: id к новому Вульфу никакого отношения не имеет. Права на разработку и издание у них купила Activision, в качестве разработчиков привлечены ребята из Gray Matter Interactive Studious - люди, за плечами у которых Redneck Rampage и Kingpin. Нам обещают горячую смесь из оккультизма и генетических опытов (о, как это свежо! пентаграммы и зомби-мутанты...). Двигатель позаимствован из Ку под номером три, весь остальной брехнотреп про неземную графику и убийственный мультиплеер можешь додумать сам... Ах да, игра будет называться Return to Castle Wolfenstein, дата релиза не определена.

Оленеводы, однако!

Даже не новость, а анекдот какой-то. Они там в ихнем очумевшем забугорье скоро будут гамиться в нечто под названием Deer Hunter 3 Gold Edition (это еще не смешно). В этом, как бы ремейке, среди обычного барахла типа новых карт, винтовок и биноклей (это еще пока тоже не смешно) добавляется новый режим многопользовательской игры (сейчас будет смешно). В этом режиме тот американский придурок, который купит это чудо гейм-индустрии, будет играть за оленя (!) и скакать по бескрайним просторам родной техасщины, в то время как его лучшие друзья будут сидеть под кустиком с винтовочкой и выжидать его (придурка) появления в своем оптическом прицельчике. И все это под забойную музычку, которая прилагается к игре на отдельном музыкальном CD. Круто, а? Почему бы им не выпустить TS Gold, где можно играть роль тибериума и тихонько расти на грядке в ожидании харвестера?

Скоро выходит онлайновый Myst?

В тайных лабораториях компании Cyan (Myst и Riven) варится нечто настолько секретное, что вокруг этого "нечта" уже появляются самые невероятные слухи. Подозрительней всего то, что разработчики слишком отчаянно отбрыкиваются от всяких намеков на возможность вынашивания сиквела к Мисту. Уже один этот факт позволяет предположить, что, скорее всего, нас ждет что-то именно мистообразное. Тем более что достоверно известно: игра будет связана со вселенной Myst. Работы ведутся более года (!), а название Mudpie ты наверняка слышишь впервые. Вот такая секретность. Они даже отказываются определять жанр будущего шедевра, мол, выйдет, тогда и догадаетесь. Последний удар: по непроверенной информации Mudpie может быть чисто онлайновым! Во закрутили, а?

D&D на широком экране



Два вора в школе магии...
Сейчас их файерболом-то поджарим!

Идеей создания фильма по мотивам компьютерной игры уже никого не удивить, разве что Тетрис станет основой для сценария. Однако обычно все эти проекты находятся в состоянии задумки, тогда как мало кто знает, что недавно были уже окончены работы над картиной под названием Dungeons & Dragons. Одна из сцен в фильме снималась в знаменитой чешской церкви, стены, потолок и все предметы интерьера которой украшены настоящими человеческими черепами и костями. А самые зрелищные спецэффекты включают битву семидесяти драконов, для создания которых долго проводились опыты над летучими мышами. Исполнительным продюсером фильма является Джоел Сильвер (Матрица), так что это точно не окажется какой-то любительской поделкой. Dungeon & Dragons появится на экранах осенью этого года.

Почем опиум для народа?

Движок Q3 расходится как мандарины - по три с полтиной. Сейчас его покупают все кому не лень. Вот и EA недавно засветилась в очереди за мандаринами... Сколько игр компания собирается выпустить на кваковском движке, пока неизвестно, но про три можно сказать с уверенностью. Это The World Is Not Enough, McGee's Alice и FIFA 2001. Причем относительно последней уверенность заключается в том, что она не будет создаваться на свежекупленном мандарине... тьфу, то есть движке.

Shadowpact погиб

Blue Byte прикрыла уже довольно раскрученный проект Shadowpact. Разработкой занималась молодая команда Murder of Crows. Игра должна была стать некой глобальной шпионской стратегией. Глобальной в прямом смысле: главный экран игры представлял виртуальный глобус, а игрок как бы рассылал своих агентов в секретные организации по всему миру. То ли в Blue Byte считают, что это никому не будет интересно, то ли зеленые разработчики что-то слишком сильно испортили... Официальных комментариев от компании не последовало.

Скандалы месяца

Ультиме совсем поплохело



Такой красивый мир... А там баги, баги, баги!

Недавно произошло событие, которое наповал сразило не только его непосредственных участников, но и всех, кто о нем узнал. А все из-за того, что Origin предпринимает отчаянные меры для того, чтобы сохранить "доброе имя" почти провальной Ultima Ascension. Руководство компании властной рукой закрыло несколько очень популярных форумов, посвященных этой игре. Видимо, на них сложилась такая атмосфера, что потенциальные покупатели игры, почитав все те потоки грязи, которые выливались там ежедневно на Ультиму, сразу переставали являться таковыми. Официальное объяснение компании: команда разработчиков закончила работу над проектом и перешла к другому, так что... (так что ваше мнение теперь никого не интересует, засуньте его себе в... э-э-э... в коробку из-под игры и не отбивайте у нас клиентов). Натурально, такая форма "общения" с клиентами не могла не вызвать их справедливого возмущения. В сети стали раздаваться возмущенные голоса: "да им просто нечего ответить на нашу обоснованную критику!" Надо заметить, что на эти форумы действительно часто заглядывали разработчики и выслушивали мнения покупателей о девятой Ультиме. Слушали, слушали, а потом им это надоело...

Рассекреченная РПГ

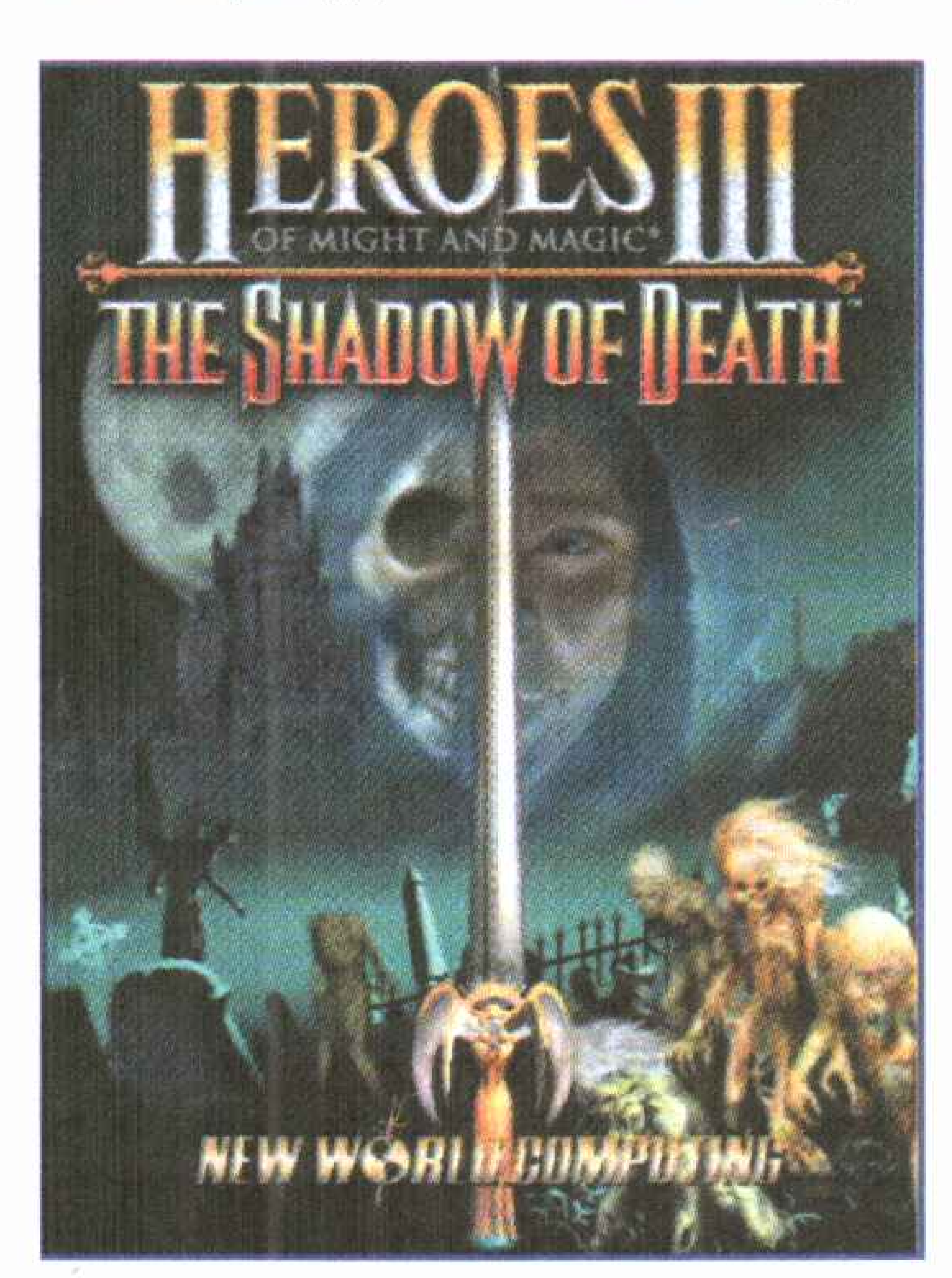


Видимо, вот с таким озарением пришло в головы разработчиков новое название игры.

Ох, как же любят разработчики игрокам мозги пудрить! То у них на сайте таинственные яйца (не пойми неправильно, это я про сидомейеровскую динозавро-стратегию), то кодовые названия почище всяких шифров придумают. Недавно одним таким "секретом" стало меньше. Конспираторы из Larian Studious рассекретили (а может, просто только придумали) имя своей новой ролевой игры. Отныне вместо обозначения Project C можешь использовать гордую фразу Divinity: Sword of Lies. Больше информации нет. Отбой.

Аддон для HoMM3

Радостная весть прилетела к нам из-за высокого бугра. Готовится второй по счету адд-он, и не к чему-нибудь, а к самой Heroes of Might &



Magic III. 3DO разразилась пресс-релизом. Официальные сроки выхода: март-апрель (сего года, к счастью). Еще одной новой расы, как в Armageddon's Blade, нам не обломится, но! Обещают 7 новых кампаний, 38 сценариев, новые ландшафты, предметы, заклинания и т.д. и т.п. Короче всего добавят понемножку, как раз то, что и должно быть в адд-оне. Откликаться будет на имя The Shadow of Death.

Sim Avatar

Ну короче так - хочешь стать Аватаром? Хочешь, но не можешь, потому что девятая Ультя не идет на твоей тачке? На моей тоже не идет. Делаем следующим образом: идем на EBWorld (адрес сай-



Только в этой игре Аватар может жить по соседству с Кейном и Сидом Мейером!

та угадай сам) и заказываем там игру The Sims. Весь кайф в том, что тогда добрые ебеворлдовцы совершенно безвозмездно презентуют нам скин Аватара! И, кстати, не только его, но нас-то интересует именно Аватар, верно? Кто нам теперь не дает устроить в Sims'ах собственную Британию? А заодно и неплохую игру поюзаем...

P.S. Можешь продолжить эту новость, поставив следующим заголовком Sim Kane, Sim Sid Meier и т.д. и заменив соответствующие имена.

В Сингапуре невзлюбили Гордона Фримена

Две новости в одной. Первая: в Сингапуре совсем спятили и запретили продажу Half-Life как опасного для психики продукта. Вторая: через некоторое время кто-то все-таки одумался и снял этот дурацкий запрет. Half-Life в Сингапуре свободен как негры в Африке. Я только одного не пойму: если все стало как раньше и вроде как ничего и не происходило, то зачем я вообще написал эту новость?

Плохая новость

Сделай глубокий вдох и сядь. Теперь слушай и воспринимай: прекращена работа над X-Com: Genesis, официальным продолжением сверх популярной тактическо-стратегической серии. Команда Chapel Hill Studio распущена. Теперь встань, сбегай за валидолом, запей водичкой и возвращайся. Genesis был не каким-то там мертворожденным отростком симуляторного или экшеновского толка - это было настоящее продолжение, так сказать, X-Com 4. Теперь его нет. Хотя, конечно, никто не поверит, что такая игра может просто так сгинуть. Конечно, она выйдет, но когда? Кто ее будет издавать, какой она будет и вообще какая судьба ждет проект - сказать не может никто. Нда... Фигово.

Скандалы месяца

Покман смертелен для человека?

А начиналось все мирно. У них в Америке есть система забегаловок, очень похожая на MacDonalds (по сути, их главный конкурент). Называется Burger King. Там, как и в Макдональдсе, можно купить обед с игрушкой, для детей. Все бы хорошо, да вот только такая игрушка (а в конечном итоге компьютерная игра, по мотивам которой она сделана) привела недавно к смерти четырехмесячного ребенка. Все слышали о сверхпопулярной в США настольной карточной игре Pokeman. На ее основе были изготовлена так называемые Pokeballs - что-то типа "Киндер Сюрприза": пластмассовый шарик, а внутри игрушка. Вот таким шариком и подавилась несчастная крошка, что закончилось весьма трагически - смертью от удушения. Последствия не заставили себя ждать. Правительство (не суд, суда еще не было, а правительство!) обязало Burger King предупреждать об опасности Pokeballs и предлагать покупателям выкидывать шарики сразу после того, как они достанут игрушку. Компании пришлось в срочном порядке заказывать ролики на центральных телеканалах, повествующие об опасной покупке. Не думаю, что это положительно скажется на рейтинге Burger Kings... Делали ли бы лучше червячков из Worms, ими подавиться сложнее...

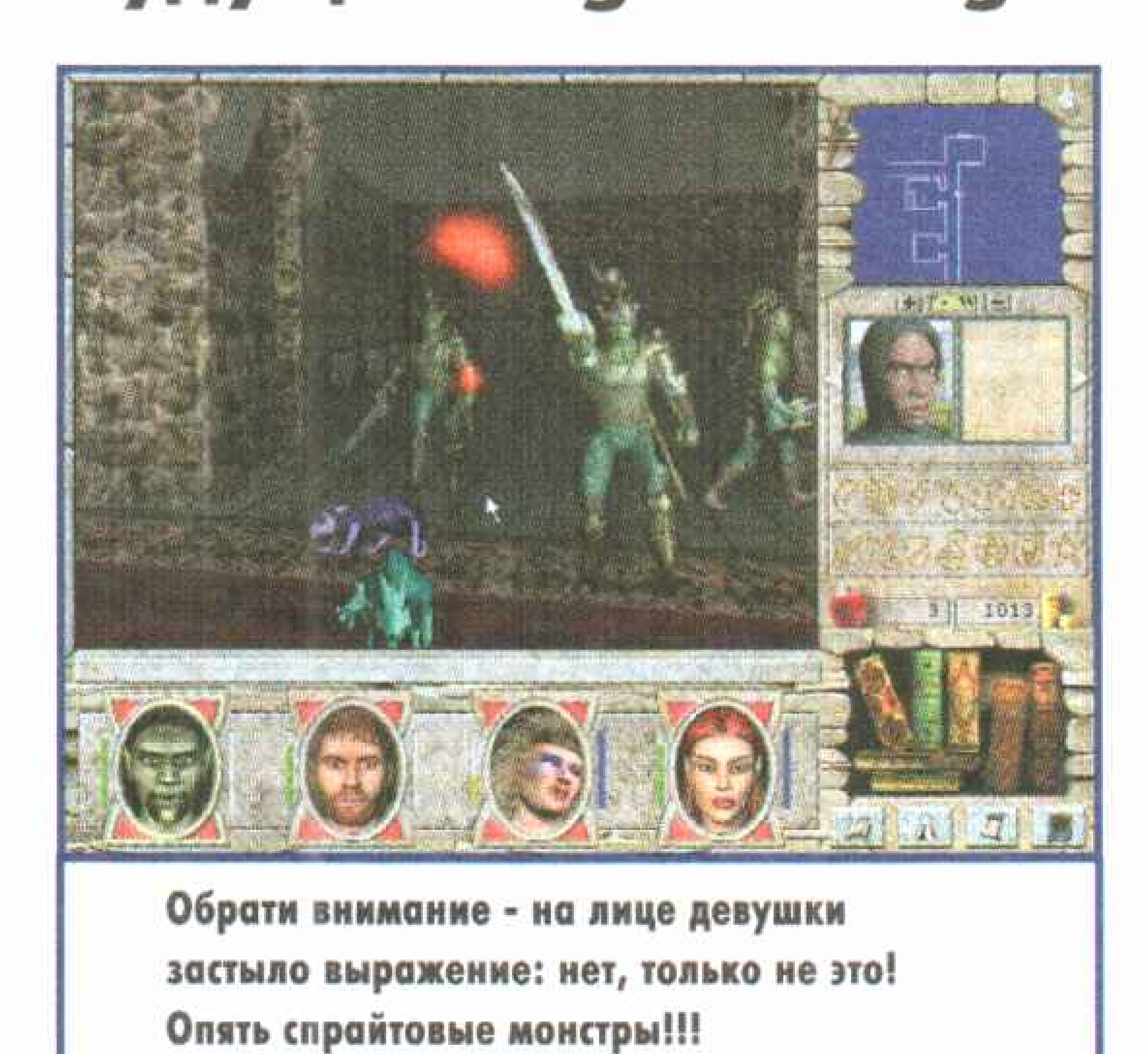


Маловероятно, конечно, но возможно этот скриншот будет единственным наследием некогда великой игры...

Одной строкой о Monkey Island 4

Похоже, подтверждаются слухи о разработке Monkey Island 4. Судя по всему, игре быть, и быть ей весьма популярной. Больше ничего не известно (сказано же: одной строкой). Релиз - 2001.

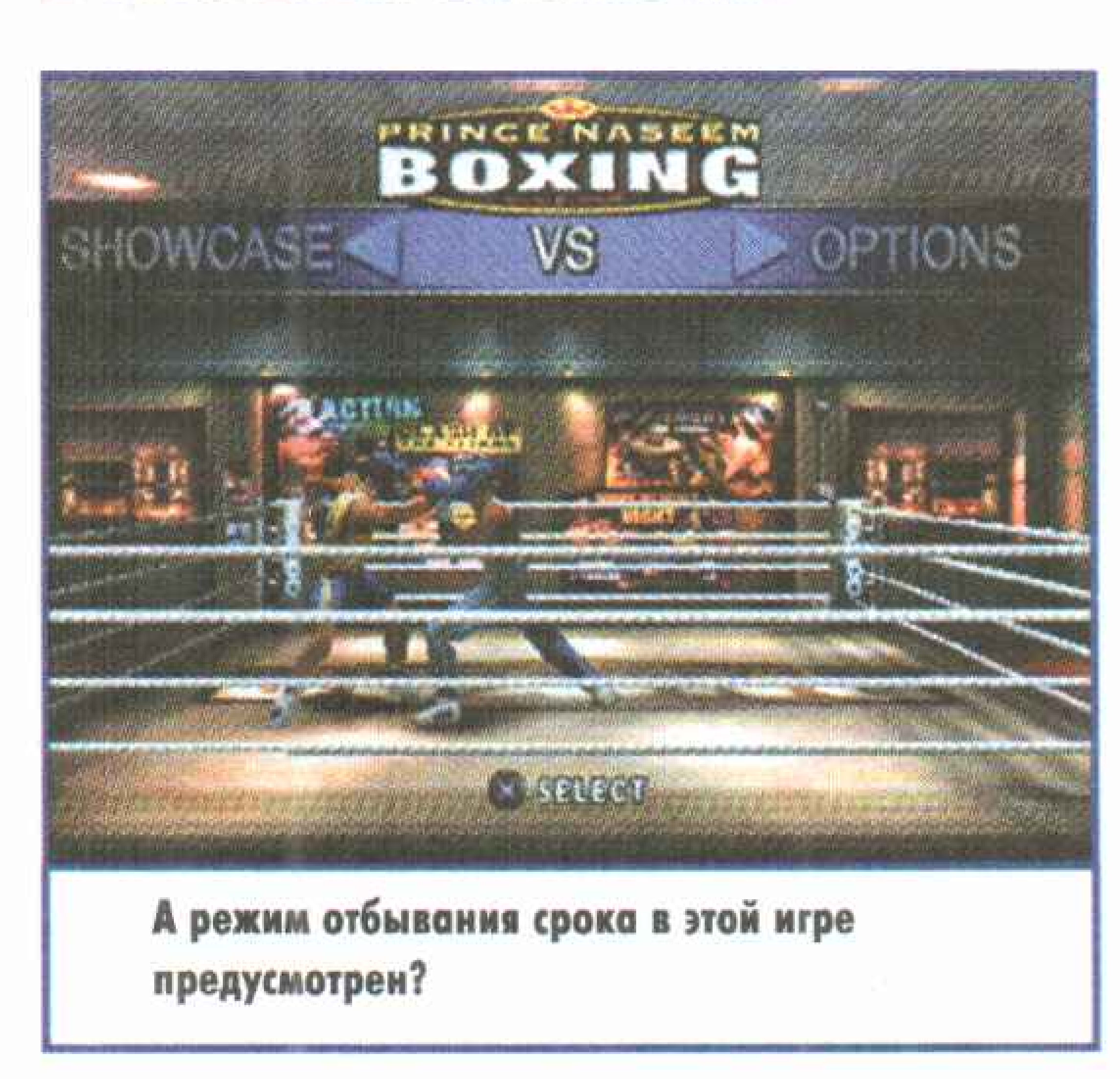
Будущее Might & Magic



Обрати внимание - на лице девушки застыло выражение: нет, только не это! Опять спрайтовые монстры!!!

Где-то выше была новость, что движок LithTech теперь типа крутой. С этим связано одно трагикомическое событие, а именно: 3DO лицензировала этот движок для создания Might & Magic IX. Фишку пока не сечешь? У последнего M&M какой номер? Начинает доходить, да? А где же M&M VIII? А он, родимый, уже скоро на полки ляжет, причем на старом-добром спрайтовом движке, заезженном в 6 и 7 частях. Похоже, они там не успевают с техническими апдейтами за бешеным конвейером сиквелов. Вот что жажда наживы делает с людьми...

Поиграем в Майка Тайсона



А режим отбывания срока в этой игре предусмотрен?

В небольших промежутках между сидками и краткосрочными боями Тайсон успел еще и засветиться в гейм-индустрии. Компания Codemasters купила лицензию на использование его имени и имиджа в своем боксерском симуляторе. В пресс-релизе компании Тайсон заявил, что пошел на это еще и потому, что его дети попросили папу стать героем какой-нибудь игры, вероятно, чтобы они смогли поквасить морды виртуальным противникам в лучших традициях знаменитого отца. В Mike Tyson Boxing мы увидим нечто вроде кампании (или career play, как в NFS: High Stakes). Также обещается очень продвинутая анимация персонажей. Неужели даже откушенные уши будут прорисованы отдельно? Релиз - уже в мае этого года.

Amen принесен в жертву Total Annihilation



Да так себе, ничего особенного, пусть лучше уж TA2 быстрее доделывают!

Что называется, "продолжаем разговор". Все наверняка слышали об игре Amen: The Awakening. Больше не услышите. Ее тоже... того. Официальная отмазка Cavedog - изменение приоритета в разработке. Ну типа им не хватает людей для работы над серией Total Annihilation. Что ж, закрытие игровых проектов - это всегда плохо, но зато хотя бы TA2 от этого быстрее выйдет. Наверное.

Как же на самом деле называется NOLF?

Наконец объявлено окончательное название проекта, который был ранее известен под кодовым рабочим наименованием No One Lives Forever. На самом же деле, игра будет на-



Да, никто не живет вечно, но в таком домике я согласился бы пожить и свои оставшиеся 50 лет...

зываться... No One Lives Forever. Думаешь, никакой разницы в названиях нет? Тогда перечитай еще раз внимательно первую и вторую фразы. Перечитал? Похоже, разницы действительно нет... (Интересно, а эту новость я зачем написал?)

Золотой X



Картинка из готовящегося адд-она к пока еще не вышедшей игре.

В общем-то, ничего особенного, но прикольно. X-Beyond the Frontier ушел на золото. Еще только. А во что же я играл последние два месяца? И даже какие-то утилиты для нее из И-нета качал... Все уже вовсю обсуждают продолжение игры под названием X-Tension, а оригинал-то, оказывается, еще не вышел! Отрадно сознавать, что кое в чем мы еще действительно впереди планеты всей! Да уж...

Disciples пока не загнулся

Strategy First объявила о начале акции "Фан - Тастический Февраль". Суть акции заключается в понедельном выкладывании на сайт компании четырех сценариев



Фан-Тастическая Discip'лина!

для игры Disciples: Sacred Lands. Первый сценарий, The Undead Crusade, посвящен борьбе нежити с Горными Кланами. Что тут такого "фан-тастического", непонятно, но если тебе эта игра по приколу, то можно и скачать.

Нереальный генезис

Малоизвестная разработческая компания Gold Greek замахнулась не много не мало на глобальную ролевую игру на движке Unreal. Движок был официально лицензирован, проекту дано название Second Genesis, а что из этого выйдет мы узнаем осенью 2001 года. Пока разговоры идут о инопланетных мирах и одиноком (или не очень) наемнике, который будет шляться по этим мирам с целью, очевидно, их спасения (а на самом деле набирания экспы и шмоток).


Спрашивайте в ФЕВРАЛЕ новый квест компании «БУКА»
НОВЫЕ
БРЕМЕНСКИЕ
• Компьютерная игра по ожидаемому весной новому мультфильму, продолжению известного сериала «Бременские Музыканты».
• Музыка популярного композитора Геннадия Гладкова.
• Исполнители песен «звезды» российской эстрады: Филипп Киркоров, Надежда Бабкина, Михаил Боярский, ансамбль «Доктор Ватсон» и др.
• 40 эпизодов жизни современного королевского двора.
• более 20 действующих лиц, участвующих в закрученном на юморе и интригах детективе.
Системные требования
Процессор Intel Pentium 133
Обьем оперативной памяти 32 MB
Видео карта 1MB SVGA VESA
CD-ROM 4-х скоростной
Microsoft совместимая мышь
Операционная система Windows 95/98
Тел./Факс: (095) 111 5156, 111 5440 E-mail: buka@dol.ru
Оптовые закупки E-mail: market@buka.com
Бука
www.buka.ru
Мост Синематограф

В этой новости часто будут встречаться слова «крутой» и «круто»


Круто! Очень круто!

Спешу поздравить счастливых обладателей крутых Diamond Viper II и других не менее крутых карточек с поддержкой S3TC. На даймондовском сайте выложили семь крутейших левелов для Q3, созданных специально для того, чтобы продемонстрировать во всей красе всю крутизну новой видеокарты от этого производителя. Все карты нарисованы с использованием так называемых "больших текстур" (они не просто большие, это такой технический термин, и это есть круто) и могут похвастаться такими крутыми фишками, как компрессия текстур и мульти-текстурирование. Выглядят эти крутые левелы настолько круто, что дух захватывает. Короче, пацаны, все действительно круто.

II. Индустрия



Вот как надо работать!

Интересную статистику опубликовала вчера одна американская компания с длинным названием (тебе ведь все равно, как она называется?). По ее данным, **21 процент** всех опрошенных играет на работе в онлайновые компьютерные игры. Это занятие уступает только бесцельному шатанию по WWW, зато обгоняет извечное мужское хобби - качание порнухи. Но это еще не самое интересное. Исследование показало, что 17.1% проводят от одного до двух часов рабочего времени за играми в Интернет, 3% от трех до четырех часов, 1.6% пять-шесть часов и 1% проводит за играми от **семи до восьми** часов в течении восьмичасового рабочего дня! Мне очень интересно, что же у них за работа такая? Думаю, никто не отказался бы от такой работенки. (Хотя, что это я, у меня же самого почти такая работа ;).

Каждому движку - по собственной фирме!

Monolith возлагает очень большие надежды на свой движок LithTech. Такие большие, что они даже объявили о создании отдельной компании LithTech Inc., которая будет заниматься разработкой 3D проектов и "сетевых мультимедийных операционных систем". Хмм... Лично мне не совсем ясно, каким боком их операционные системы будут связаны с движком LithTech. Зато Black Isle Studious уже лицензировала "monolith'ное" творение для своей новой (своих новых?) РПГ. Припоминается мне, они Fallout 3 трехмерным обещали?..

Одной выставкой меньше

Довольно известная компьютерная игровая выставка GamesCon преподнесла всем настоящий сюрприз: она приказала долго жить. Нет, не совсем насмерть, может она еще и реанимируется, но в этом году мероприятие не состоится. Причина банальна: не нашли спонсоров. Странно все это...

У дизайнера Grim Fandango появились новые интересы

Известный дизайнер **Тим Шейфер**, прославившийся прежде всего таким хитом как Grim Fandango, неожиданно покинул LucasArts. Причиной ухода названо стремление Шейфера "преследовать другие интересы". Что это за интересы и как он их будет преследовать, Тим предпочел не разглашать.

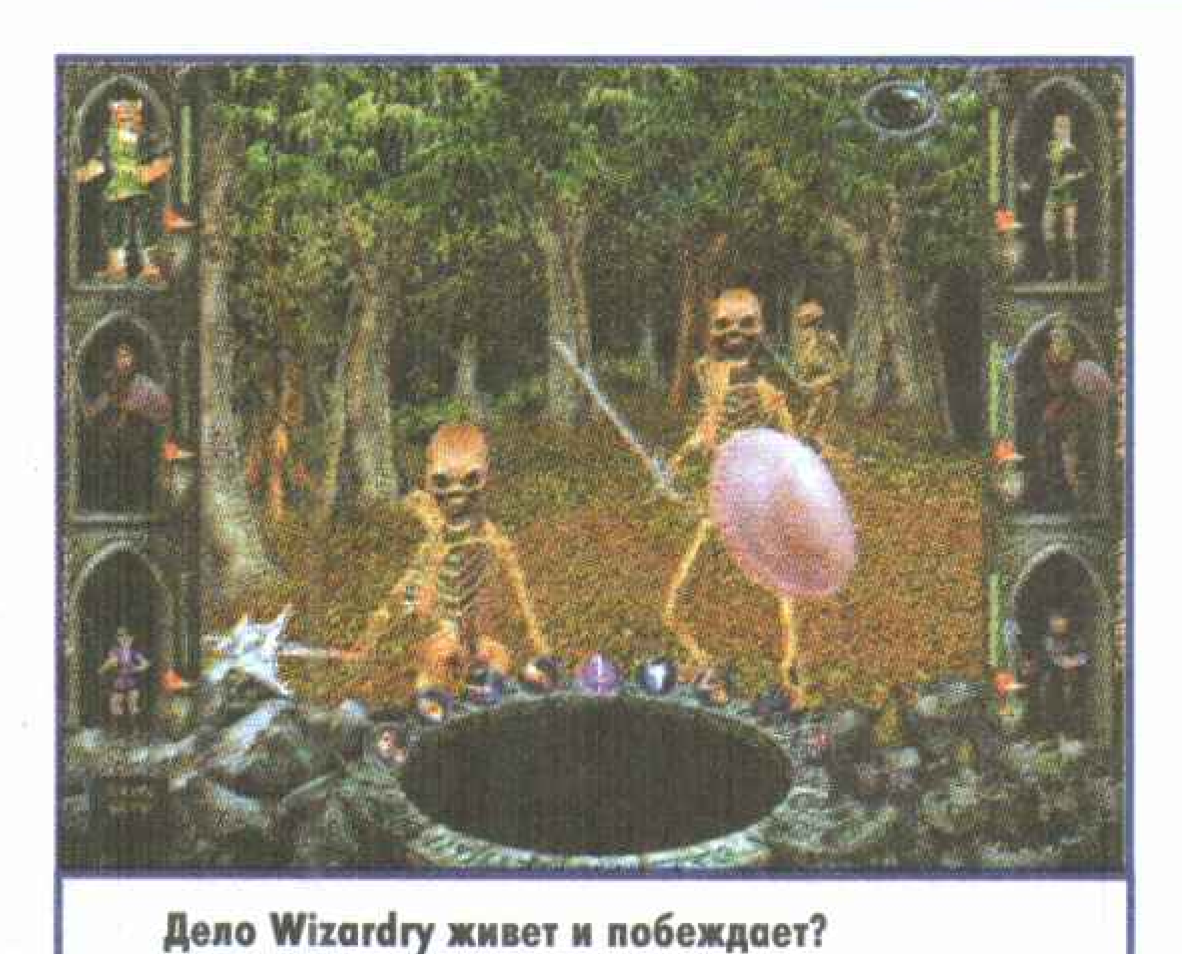
Прощай, Origin!

Еще одна потеря... Origin заявила о своем намерении покинуть рынок однопользовательских игр и сосредоточиться исключительно на онлайновых проектах. Почему я называю это потерей? А много ли у нас в стране людей, которые "живут" в UO или, скажем, в EverQuest? Может, для них это и прорыв в будущее, а для нас... очередной сеанс по художественному кусанию локтей.

Даты выхода игр

Февраль	
Felony Pursuit	02/01/00
Giants: Citizen Kabuto	02/01/00
LEGOLAND	02/01/00
The Sims	02/01/00
Hidden&Dangerous Mission Pack	02/04/00
PBA Bowling II	02/04/00
Proflight 2000	02/04/00
Boarder Zone	02/15/00
Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas	02/15/00
Invictus: In the Shadows of Olympus	02/15/00
Messiah	02/15/00
NOX	02/15/00
Star Trek: Klingon Academy PC	02/15/00
Risk 2	02/17/00
Total Annihilation Kingdoms: Iron Plague	02/21/00
Superbike 2000	02/29/00
Harley-Davidson: Road To Sturgis	02/29/00
Tiger Woods PGA Tour 2000	02/29/00
Март	
Croc 2	03/01/00
IHRA Drag Racing	03/01/00
Imperium Galactica 2	03/01/00
Official Formula Racing 99	03/01/00
Silent Hunter II	03/01/00
Star Trek: New Worlds	03/01/00
Majesty	03/02/00
Command & Conquer Firestorm	03/07/00
Dawn of War	03/07/00
Allegiance	03/09/00
Metal Fatigue	03/14/00
Soldier of Fortune	03/14/00
Star Trek: Armada	03/14/00
Dukes of Hazzard: Racing for Home	03/15/00
Splinter	03/15/00
Reach for the Stars	03/16/00
Thief II	03/16/00
Warlords Battlecry	03/17/00
B17 Flying Fortress II	03/20/00
Gunship!	03/20/00
Star Wars Force Commander	03/20/00
Wild Metal	03/20/00
Nascar 2000	03/21/00
Need for Speed: Porshe Unleashed	03/21/00
Shogun: Total War	03/21/00
Tachyon: The Fringe	03/21/00
Wall Street Tycoon	03/21/00
Baseball 2001	03/23/00
Formula One Championship	03/24/00
Triple Play 2001	03/24/00
Deus Ex	03/28/00
Vampire: The Masquerade Redemption	03/28/00
Hitman: Codename 47	03/28/00
Evolva	03/31/00
F-18 Super Hornet	03/31/00
Icewind Dale	03/31/00
Team Fortress II	03/31/00
Апрель	
Legend of the Blademaster	04/03/00
Test Drive Cycles	04/03/00
Test Drive Rally	04/03/00
Caesar's Palace 2000	04/13/00
Jet Fighter IV	04/17/00
Oni	04/17/00
Everquest: The Ruins of Kunark	04/24/00
Starlancer	04/27/00

** Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционируемые ею изменения сроков, которые имеют привычку вносить компании-производители.*


Дело Wizardry живет и побеждает?

Activision не оценил мечи и чары

У Activision проснулся издательский аппетит. Под ее крыло перебралась ролевая игрушка Swords&Sorcery, про которую все слышали, но о которой никто толком ничего не знает. Переметнувшись к Activision, Мечи&Чары первым делом переименовались в Волшебников & Воинов (Wizards&Warriors). Напомню, что игру разрабатывает неизвестная студия Heuristic Studios под началом очень известного дизайнера Д.В.Брэдли (Wivardry V, VI, VII).

III. Железо



Виртуальная нереальность

Во времена царя Гороха и первых 486-ых персоналок поступило в продажу устройство виртуальной реальности - шлем VFX1. Новинку иначе как "бандурой" назвать было нельзя: весила около килограмма, надевалась на голову и при помощи двух миниатюрных мониторов показывала каждому глазу свою собственную картинку. Стоило все это удовольствие весьма прилично и обладало одним неприятным побочным эффектом: от шлема быстро уставали глаза и болела голова.

Спустя пять лет вышел долгожданный VFX3D. Создатели значительно доработали конструкцию шлема и теперь обещают суммарное (на оба экрана) разрешение в 360.000 пикселей, рабочее разрешение от 640x480@75 Гц до 1600x1200@64 Гц. Вдобавок довольно внушительный список поддерживаемых игр, в котором такие хиты, как: SiN, Unreal, System Shock 2 и т.п. VFX3D уже можно заказать в онлайновых магазинах. Всего ~1800 долларов...

Ох уж эти «ка-рячие эстонские парни»...

Знаешь, какой самый крутой трехмерный ускоритель. GeForce256? Не, отдыхает по полной программе. 3dfx тоже в глубоком таком отставании. Про Savage 2000, Ati и Matrox вообще молчу. Самый крутой 3D ускоритель сделала фирма BitBoys и называется он Glaze 3D. Точнее, еще не сделала, а только собирается. Уже четвертый месяц кормит общественность результатами научных тестов, из которых черным по белому следует: Glaze 3D уделает всех по полной программе. Ну и что, что у него всего 1.5 миллиона транзисторов против десятков-сотен миллионов у конкурентов? Ну и что, что всего 9 мегабайт памяти? Зато стоить будет копейки и путем хитрых технологий, чьи названия фиг выговоришь, даст тебе в Quake 3 около 200 кадров. Теперь стряхни с ушей лапшу и скажи: ты им веришь? Я - нет.

...и громоотвод в придачу!

Известный производитель модемов Zoom, от которой последнее время не было ни слуха ни духа, дала о себе знать, объявив о начале поставок модема Hayes ACCURA V.90 PCI. Последняя новинка ничем особенным от продукции конкурентов не отличается - все те же V.90 и прочие функции обычного PCI модема-середнечка. Основным нововведением является улучшенная защита от грозовых разрядов. По мнению инженеров из Zoom - все наши проблемы от них.

Портативные часики & кухонный комбайн

Нет, до кухонного комбайна им конечно далеко, но вот портативную видеокамеру и MP3 плеер уже встроили. Погляди на картинки и оцени две последних модели электронных часов от Casio. Теперь подбери челюсть и посчитай имеющиеся в наличие средства. Стоит это удовольствие в районе 300 долларов.

К слову об MP3 плеерах...

Фирма Creative продемонстрировала на CES продолжение своей линейки продуктов Personal Digital Entertainment - два новых MP3 плеера: NOMAD Jukebox и NOMAD II MG. Причем если NOMAD II MG является просто улучшенной версией своего предшественника с 64 мегабайтами встроенной памяти и слотом под флэш-карту плюс встроенным FM-тюнером, то Jukebox - это уже принципиально новый класс устройств. Размером чуть больше портативного CD-плеера, он позволяет записывать до 6 гигабайт MP3 информации. Добавили линейный аудио-вход, то есть теперь устройство не нуждается в персональном компьютере и музыку можно писать, например, с аудиоцентра. Чувствуется, что MP3 плеера становятся обыденной вещью и имеют все шансы в будущем вытеснить с рынка привычные сидюшные и кассетные плеера.

Нафига нам телефон?! Нам телефон не нужен...

Фирма 3Com, известная в первую очередь своей линейкой модемов Courier и Sportster, объявила о начале разработок модема со встроенной поддержкой IP-телефонии. Если кто не знает, поясняю: IP-телефония, это когда скачиваешь определенную программу (к примеру, Net2Phone) и можешь звонить на любой телефон в мире через Интернет, подключаясь к телефонному шлюзу на городской АТС. Основное достоинство - экономия денег.

Пользователи модемов 3Com могут воткнуть свои телефонные аппараты непосредственно себе в... модем и общаться не через микрофон, а куда более привычным способом: взяв телефонную трубку. Само собой, V.90 и все такое в комплекте. Появление новинки следует ждать в апреле.

Два процессора в одном

Gigabyte предложила интересное решение: переходник Gigabyte GA-6RD7. Хотя правильнее было бы назвать его двойником. Суть в том, что пользователь может вставить в специальный корпус два процессора, а затем воткнуть их в обычную материнскую плату Slot-1. Таким образом, он получает двухпроцессорное решение на однопроцессорной материнской плате. Причем никаких специфических требований к "матере" не предоставляется - то есть теоретически эта "система-нипель" должна работать на любой машине.

Еще один упал (с)

Ушел с рынка один из известнейших и уважаемых производителей мониторов - Nikon. Фирма решила сконцентрировать свои усилия на рынке коммуникаций. Все фабрики и заводы в Мексике, Венгрии и Финляндии будут распроданы. Отныне выпускать мониторы под маркой Nikon будет другой известный производитель - ViewSonic. Уже заключаются все необходимые договора и, судя по всему, мониторы будут разрабатываться на тех же фабриках, что и раньше. Так что качество останется на том же высокопрофессиональном уровне.

Дальше будет хуже...

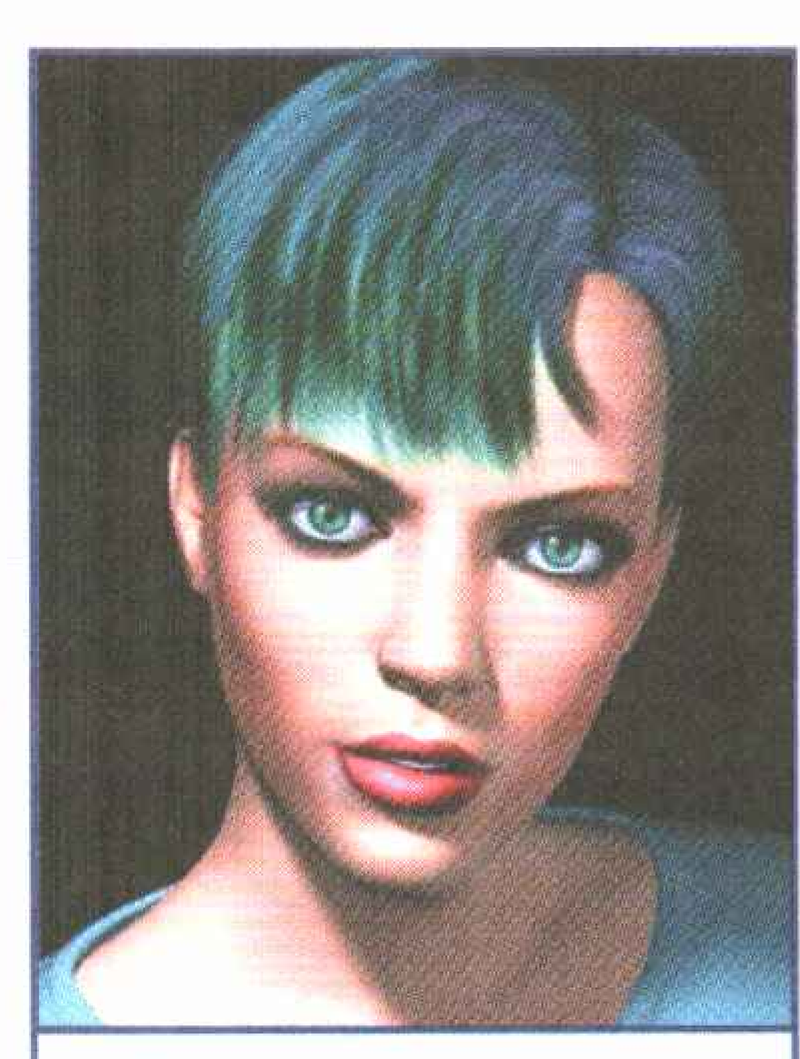
Ох, за что я не люблю аналитиков, так за то, что они постоянно каркают.

По последним прогнозам, в скором будущем нас ожидают большие проблемы с оперативной памятью. Вернее, проблема всего одна: полное отсутствие оной памяти. Объясняется этот парадокс по-разному: кто-то пеняет на тайваньское землетрясение, утверждая, что производителям так и не удалось в полной мере вернуть прежние объемы производства. Иные высказывают мысль, что сейчас производи-

тели сбрасывают со складов излишки продукции, дабы с чистой совестью перейти на 0.15 мкм технологический процесс. Но факт остается фактом: аналитики утверждают, что уже во втором квартале 2000 года спрос на память с лихвой перекроет предложение. Так что если ты все еще сидишь на 64 (или, не дай бог, на 32) метрах и дожидаешься, пока цены еще хотя бы чуть-чуть упадут, то рискуешь либо вообще остаться без памяти, либо апгрейдиться по баснословным ценам. Беги в магазин и не говори, что мы тебя не предупреждали.

A CD-R все толстел и толстел...

Казалось бы - чего им сдались эти пишущие CD-ROM'ы? Лежали бы себе в гробу и не подавали признаков жизни, глядишь, уже бы и на DVD все перешли. Ан нет - Traxdata собирается продемонстрировать на CeBIT свою новую технологию, позволяющую **записывать на болванки аудио-диски продолжительностью 99 минут (870 мегабайт)**. Правда, проблем с записью должно быть выше крыши: современные CD-R только-только научились писать и читать 80-минутные болванки.



Виртуальная телеведущая будущего. Лично тебе, лично для тебя...

2000 г. Wolf 3D. Абзац...

Wolf3D портировали под Palm OS. Это операционная система для компьютеров Palm. Это такие карманные мутанты - помесь Геймбоя с ноутбуком. В общем, такая новомодная электронная записная книжка. Так вот, если она у тебя (или у твоего папаши) случайно завалялась, то можешь сходить по ссылочке *http://boris.qub.ac.uk/tube/doomling.html* и скачать бета-версию. 18 кадров в секунду, четыре градации серого цвета. Зато в скором будущем дефматч будет. Через инфракрасную связь. Мдя... Не перевелись еще мастера на земле британской.

Игровой блок подготовил знатный ньюсолов-игровед
Димитрий Подхурыжный
undermania@igromania.ru

Железный блок подготовил
MetalMaster
metal@igromania.ru

Блок релизной инфы и "Пятьдесят" подготовил
Дмитрий Бурковский
dmitri@igromania.ru

Пятьдесят



Не буду спорить, а с уверенностью заявлю, что два номера - это уже традиция, и мы не будем ей изменять. По существу же, глобальных изменений нет - за этот месяц вышло СЛИШКОМ мало игрушек. В верхних строчках все спокойно, ниже тоже ничего примечательного. Так, внутренние разборки и раздел сфер влияния. Посмотрим, как разделятся сферы влияния в феврале!

Обозначения

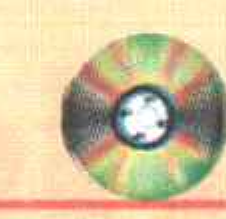
ТМ- место в текущем месяце.
ПМ- место в предыдущем месяце.
ЧМ- число месяцев нахождения игры в "Пятьдесят".
МП- максимальная достигнутая позиция.

Жанры

AC - Action
AD - Квест
AR - Аркада
RA - Автосим/Авто-аркада
RP - RPG
SI - Симулятор
SP - Спорт
ST - Стратегия
WG - Варгейм

ТМ	ПМ	ЧМ	МП	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	1	2	1	Unreal Tournament	Epic/GT/Soft Club	AC
2	2	2	2	Quake III: Arena	id Software/Activision	AC
3	4	2	3	Age of Empires 2	Ensemble/Microsoft	ST
4	14	2	4	Planescape: Torment	Black Isle/Interplay	RP
5	3	2	3	Heroes of Might & Magic 3/Add-on	New World/3DO/"Бука"	ST
6	7	2	6	Age of Wonders	Epic/Take 2	ST
7	6	2	6	C&C: Tiberian Sun	Westwood/EA/Soft Club	ST
8	5	2	5	Half-Life/Add-on	Sierra/Valve	AC
9	10	2	9	Gorky 17/Горький-17 (18)	Metropolis/Monolith/Snowball/1C	ST/RP
10	12	2	10	Ultima IX: Ascension	Origin/Electronic Arts/Soft Club	RP
11	8	2	8	Omikron	Quantic Dreams/Eidos	AD/AC
12	-	-	12	Sid Meier's Antietam!	Firaxis/Electronic Arts	WG
13	9	2	9	Homeworld	Relic/Sierra	ST
14	11	2	11	GTA 2/Беспредел	DMA/Take 2/"Бука"	AR/RA
15	19	2	15	Urban Chaos	Eidos/Mucky Foot	AC/AD
16	20	2	16	BattleZone II	Activision	AC/ST
17	16	2	16	Gabriel Knight 3	Sierra	AD
18	22	2	18	Atlantis II/Атлантида II	Cryo/Nival/1C	AD
19	21	2	19	Tomb Raider: The Last Revelation	Core Design/Eidos	AC/AD
20	13	2	13	Wheel of Time	Legend/GT/Soft Club	AC/ST
21	18	2	18	Driver	Reflections/GT /Soft Club	RA/AC
22	17	2	17	Nocturne	Terminal Reality/Take 2	AC/AD
23	27	2	23	Rally Championship 2000	Magnetic Fields/Actualize/"Дока"	RA
24	26	2	24	FIFA 2000	EA Sports/EA/Soft Club	SP
25	41	2	25	Theme Park World	Bullfrog/EA/Soft Club	ST/SI
26	15	2	15	MechWarrior 3/Add-on	Zipper/Hasbro	AC/SI
27	23	2	23	NBA Live 2000	EA Sports/EA/Soft Club	SP
28	33	2	28	Flanker 2.0	Eagle Dynamix/Mindscape	SI
29	28	2	28	NHL 2000	EA Sports/EA/Soft Club	SP
30	-	-	30	Earthworm Jim 3D	Interplay	AR/AD
31	31	2	31	Орда: Северный ветер	7th bit Labs/"Бука"	ST
32	30	2	30	Prince of Persia 3D	Red Orb/Mindscape/Soft Club	AC/AD
33	32	2	32	Петька и Василий Иванович 2	SKIF/"Бука"	AD
34	-	-	34	Supreme Snowboarding	Housemarque/Infogrames	AC/SI
35	39	2	35	Slave Zero	Accolade/Infogrames	AC/AD
36	35	2	35	Interstate '82	Activision	AC/SI
37	48	2	37	Close Combat 4	Atomic Games/Mindscape	WG
38	40	2	38	Indiana Jones & TIM	Lucas Arts/Activision	AC/AD
39	49	2	39	USAF	Jane's/EA/Soft Club	SI
40	29	2	29	Revenant	Cinematix/Eidos	RP/AC
41	34	2	34	Crusader of Might & Magic	New World/3DO	AC/AD
42	24	2	24	SWAT 3: Close Quarters Battle	Sierra	AC/SI
43	42	2	42	Abomination	Hothouse Creations/Eidos	ST
44	-	-	44	Aztec/Ацтек	Cryo/Руссобит-М	AD
45	36	2	36	Outcast	Appeal/Infogrames	AD/AC
46	44	2	44	Septerra Core	Topware/Monolith	RP
47	37	2	37	TrickStyle	Criterion/Acclaim	AR
48	47	2	47	Microsoft Flight Simulation 2000	Microsoft/Microsoft	SI
49	48	2	48	Total Soccer 2000/Футбол 2000	Iridon/Snowball/1C	SP
50	38	2	38	Rainbow Six: Rogue Spear	Red Storm	AC/SI

ДЕМО-ВЕРСИИ



Close Combat IV: Battle of the Bulge

Жанр - Воргейм
Разработчик - Atomic Games
Издатель - SSI/Mindscape
Требования - P-200, 32Mb
Размер - 50.4Mb

Даже несмотря на смену издателя, серия Close Combat практически не изменилась. Добавились новые возможности, исчезли коекакие старые элементы, подретушировали графический движок и усилили стратегический элемент. А в целом - добротный воргейм в реальном времени, каковым он всегда и был.





Ford Racing

Жанр - Автосимулятор
Разработчик - Elite Systems
Издатель - Empire Interactive
Требования - P-200, 32Mb, 3D уск.
Размер - 16Mb

Хочешь на почти что настоящем "Форде" покататься? Тогда быстрее инсталлируй эту демку и тащись по полной программе. Разработчики сделали все возможное и невозможное: по реализму игрушка даст сто очков вперед любой части NFS! Физика и детализация прямо-таки на запредельном уровне (естественно, ценой системных требований) - в демо-версии представлено несколько машин марки "Форд".





Interstate '82

Жанр - Автосимулятор + Action
Разработчик/Издатель - Activision
Требования - P-233, 32Mb, обяз. 3D уск.
Размер - 28Mb

Надежды большинства геймеров, ожидавших второго пришествия Interstate '76, не оправдались. I'82 - чересчур затянутая, слишком однообразная и аркадная до мозга костей. Плюс нарубленный большими кусками сюжет, лишенный всей прелести оригинала. Спасает как демку, так и игру лишь то, что ничего другого удобоваримого в этом жанре так и не вышло.



Natural Fawn Killers

Жанр - Пародия
Разработчик/Издатель - Fiendish Games
Требования - P-166, 16Mb, рек. 3D уск.
Размер - 4.3Mb

Надо полагать, ребят из Fiendish Games здорово достали симуляторы охоты. И они выпустили свой. Пародийный. Вещь, где несчастного, истекающего тоннами кровищи зайчика следует мочить часами, прежде чем он, наконец, сдохнет. Вещь, которую никогда не одобрит "Гринпис".



Nox

Жанр - RPG
Разработчик/Издатель - Westwood
Требования - P-200, 32Mb, 3D уск.
Размер - 43.9Mb

Мультиплеерная демо-версия очередного претендента на роль короля жанрового направления "rogue". Иными словами - новый клон Diablo. В Nox ты сможешь сыграть за воина, амазонку или колдуна. Конечно, ни о каких монстрах не может быть и речи (написано же - мультиплеер), но если запустишь с друзьями по сетке или в Интернет, то не скоро вернешься в реальный мир. Адски увлекательная и динамичная игрушка.





Phoenix

Жанр - Космический симулятор
Разработчик - Team 17
Издатель - Hasbro Interactive
Требования - PII-266, 64Mb, рек. 3D уск.
Размер - 44.6Mb

Космический симулятор, выдержанный в стиле эпической саги Wing Commander. Интересный и в меру стебный сюжет, длинные диалоги и не менее длинные сражения. Что-то мне подсказывает, что игрушка пройдет мимо тебя - а жаль! Фанатам стоило бы обратить внимание. Обязательно посмотри демку.





Shogun: Total War

Жанр - RTS
Разработчик - Creative Assembly
Издатель - EA
Требования - P-200, 32Mb, рек. 3D уск.
Размер - 96Mb

В человеческой истории есть немало интересных страниц. Когда разработчикам игр надоедает выдумывать фантастические сюжеты, они идут к архивариусам, спаивают их и слушают их сказки, скажем, о феодальной Японии. А потом делают вот такие вот стратегии в реальном времени. Трехмерные, слегка недоделанные, но весьма в общем-то ничего.





Soldier of Fortune

Жанр - 3D Action
Разработчик - Raven Software
Издатель - Activision
Требования - P-200, 64Mb, 3D уск.
Размер - 97.5Mb

Это не просто 3D Action. Это - чумовой 3D Action. Здесь есть все: наикрутейшие пушки и злобные враги, стильный главный герой и закрученный сюжет. Я бы мог добавить еще кучу хвалебных эпитетов, но не хочу портить тебе удовольствие от этой великолепной игры. Выбор "Мании" на этот номер среди демо-версий - без вопросов.

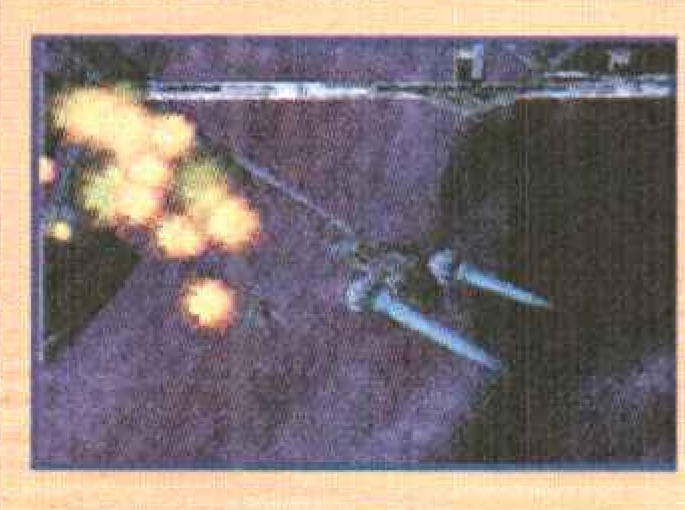


The Rift

Жанр - RTS
Разработчик/Издатель - Thrushwave
Требования - P-200, 64Mb, рек. 3D уск.
Размер - 16.5Mb



Космические стратегии для нас уже не в новинку. Homeworld помнишь? Практически то же самое, но вот только вид сбоку. Три расы - выбираешь, которая по вкусу, отстраиваешь себе флот космических корабликов и устраиваешь морской бой в безвоздушном пространстве.



SWAT 3: Close Quarters Battle

Жанр - 3D Squad Combat Simulation
Разработчик/Издатель - Sierra
Требования - P-200, 32Mb, рек. 3D уск.
Размер - 43.9Mb



Странным образом симулятор спецназовца превращается в симулятор полицейского, симулятор нудной и рутинной работы, с невозможностью стрелять на поражение и обязательным зачитыванием всех прав, где террористы называются не "преступниками", а "подозреваемыми". Забавно, но это действительно интересно! Сложно, не эстетично, но интересно!



ПАТЧИ



Вместо предисловия

Где качать патчи - весьма насущный вопрос. Поскольку на милом моему сердцу Absolute Games раздел появится лишь вместе с открытием AG2, приходится искать обходные варианты. Самый простой, конечно, купить журнал с компактом - самый свежее я всегда выкладываю. Все понимаю, в твоей местности его не достать, а связь с Интернетом у тебя стабильная... Что ж, качай. Настоятельно рекомендую в качестве основного средства использовать Adrenaline Vault (www.avault.com) *- все появляется исключительно быстро, сам оттуда беру. Конечно, можно посоветовать еще Gamespot (www.gamespot.com), GamesDomain (www.ga-*

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ
ACDSee 32
BulletProof
DirectX
GetRight
ICQ99b
Winamp
WinRar
WinZip

ТРЕЙНЕРА

КОМАНДНЫЙ БУНКЕР

DEATHMATCH

ДРАЙВЕРА
Самые свежие драйвера для 3D ускорителей

ПАТЧИ
Close Combat IV: Battle of the Bulge
Falcon 4
Flight Simulator 2000
Outcast
The Settlers III
Ultima IX: Ascension
Phoenix
Wheel of Time
Planescape Tourment
Drakan

УТИЛИТЫ
MuGEN
Tardis 2000
OpenGlide
WebCam San
Qtracker v.2.3
GAMER's Portable Radio
Nice Dice
Sci-Tech GLDirect
Mopy Fish
Microviet ITranslation
Opera
Image Carousel





ДЕМОВЕРСИИ

SOLDIER OF FORTUNE
SHOGUN: TOTAL WAR
FORD RACING
CLOSE COMBAT IV: BATTLE OF THE BULGE
INTERSTATE '82
NATURAL FAWN KILLERS
PHOENIX
SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE
NOX
THE RIFT

mesdomain.com) и, конечно же, Download.Com (как ни странно, www.download.com). Однако быстроту и надежность AVault'a ты обязательно оценишь. Все ссылки ниже именно на него, ну а если там нет, ищи по указанному адресу.

Ну и как альтернатива, можешь не мучиться и просто купить журнал с компактом. Это как бы само собой разумеется.

Close Combat IV: Battle of the Bulge

Версия - 4.01
Размер - 1.4Mb
www.atomic.com/mindscape_download/CloseCombatIVPatch.exe
(американская версия)
www.atomic.com/mindscape_download/International%20English/CloseCombatIVPatchInternational.exe
(британская/английская международная)

Как видишь, два патча для разных версий игры. А вообще, очень даже рекомендуется к установке - куча мелких и незначительных исправлений здорово улучшают общее впечатление.

Drakan

Версия - 445
Размер - 6.52Mb
www.surreal.com/tech/drakan_patch445_eng.zip

В основном, исправляет баги в мультиплеере, а также оптимизирует многопользовательскую игру. Плюс несколько фиксов по мелочам. Одно неприятное "но": меняет формат сохраненных игр, так что, поставив патч, не удивляйся, что твой save на последнем боссе перестал грузиться.

Falcon 4

Версия - 1.08
Размер - 17.2Mb
ftp://ftp.avault.com/patches/f4108us.exe

Сказать по правде, уже не самый нужный патч. В оригинальную версию играть было невозможно, к предыдущей уже все исправили. Остались так, косметические доработки.

Flight Simulator 2000

Версия - Update 1
Размер - 8.8Mb
http://download.microsoft.com/download/fsim2000pro/Patch/1.0/W9XNT4/EN-US/FS2000_Pro_Patch_Signed.exe
(FS 2000 Professional edition)

Цитируя практически дословно, этот патч должен увеличить качество симуляции, особенно во время поворотов.

Phoenix

Версия - 1.1
Размер - 1.7Mb
ftp://ftp.team17.com/pub/t17/patches/pc/Phoenix_Patch_En_V1.1.exe

Апгрейд до версии 1.1. Разработчики прямо-таки уверены, что после установки патча игра станет работать не в пример быстрее.

Planescape: Torment

Версия - 1.1
Размер - 3.29Mb
ftp://ftp.interplay.com/pub/patches/Trmt11.exe

Разработчики слегка поторопились с выходом игры, и теперь мы примеряем их ошибки на собственной шкуре. После установки патча игра перестанет тормозить в ряде случаев (проблемы движка), а также исчезнет несколько мелких багов.

Outcast

Версия - Patch 3
Размер - 11.6Mb
ftp://ftp.avault.com/patches/OutcastPatch.exe

Нужная вещь, в силу исключительной долгоживучести Outcast (еще бы, какие системные требования!). Большинство проблем, пофиксенных в данном патче, касаются звуковых карт.

The Settlers III

Версия - 1.56
Размер - 2.6/4.3Mb
ftp://208.247.156.31/updates/s3old156.exe

Видимо, ты еще играешь в Settlers, если собираешься ставить этот патч. Раз так, значит, ничего советовать не буду, тебе виднее.

Ultima IX: Ascension

Версия - 1.07
Размер - 5.9Mb
ftp://ftp.owo.com/pub/ua/patch/u9patch107.exe

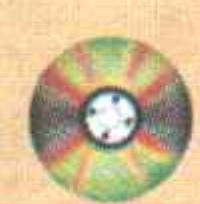
Мужик, ты что, еще не поставил себе этот патч? Господи, как же ты играешь? Срочно, СРОЧНО!!! А еще лучше, подари кому-нибудь пиратскую версию и дождись официальной - в России она появится в уже исправленном варианте. Типа реклама.

Wheel of Time

Версия - 333b
Размер - 1.5Mb
ftp://ftp.gtinteractive.com/pub/games/wheeloftime/patches/WoTPatch333b.exe

В версии 333 появился ряд улучшений, связанных с мультиплеерными играми (например, теперь можно посмотреть имя игрока, наведя на него курсор, или там, например, проголосовать за смену уровня). Остальное - по мелочам. Если рубишься в WOT по сети - ставь, не пожалеешь.

ТРЕЙНЕРЫ



Airport Inc.

www.cheatinformant.com/files/dvnairtr.zip

Всего один миллион местных тугриков.

B-Hunter

www.cheatinformant.com/files/bhtrain.zip

Все оружие. Вот так - коротко и ясно.

BattleZone II

www.cheatinformant.com/files/clsbz2tr.zip

Бесконечный запас оружия и, на всякий случай, полная неуязвимость.

Delta Force II

www.cheatinformant.com/files/df21426t.zip

Боеприпасы нахаляву нужны? Бери, но помни: работает только с версией игры 1.04.26.

Earthworm Jim 3D

www.cheatinformant.com/files/dvnej3dt.zip

Улетный тренер! Делает практически все, что только можно сделать.

Final Fantasy 8

www.cheatinformant.com/files/cm-ff8tr.zip

Позволяет изменять следующие характеристики персонажей: HP, STR, VIT, MAG, SPD, LCK. Вдобавок, абсолютно бесплатно презентует 10,000,000 гилов.

The Aztek Empire

www.cheatinformant.com/files/clsaztrn.zip

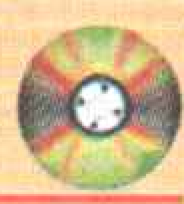
Скромная сумма наличными, способная удовлетворить запросы даже самого жадного ацтека.

The Sims

www.cheatinformant.com/files/fdxsmtrn.zip

Много-много денег и толстый слой шоколада!

КОМПАКТ-ПРОЕКТ



Dirty Little Helper

С некоторых пор мы перестали выкладывать на компакт-диск полную версию **DLH.** Объяснение тому весьма простое: он же здоровый как черт, аж на сто мегов! А у нас на компакте и так места свободного не остается, каждый раз все забито под завязку. Но не отчаивайся - раз в три месяца твой любимый **Dirty Little Helper** будет представлен на компакте со всеми новыми модулями. Так что если жаждешь обновить свою коллекцию читов - жди мартовского номера.

Для справки и ориентировки

На компакт-диск мы ставим, помимо демок, патчей и трейнеров, многие программы, программки и программульки, рассматриваемые в номере. На первом месте среди рубрик, пополняющих компакт-диск, идут:

1. Рубрика "Россия" из первого блока.
2. Рубрики "Deathmatch" и "Командный бункер" из второго блока.
3. Рубрика "Паучьи заначки" из четвертого блока - раздел полезных утилит.
4. А также "Новостной меридиан" - последние драйвера для всех известных графических чипсетов (nVidia, 3dfx, Matrox, ATi, S3) и, уже опционально, все другие рубрики журнала.

Плюс на компакте постоянно присутствует набор наиболее часто пользуемого мелкого софта (аська, DirectX, смотрелка картинок, FTP клиент и архиваторы). И еще случаются сюрпризы - куда ж без этого!

ИНФОЗОНА

Угроза демографического кризиса в Китае!

Газета "Shanghai News" сообщила честной общественности о том, что в ее родном городе было закрыто 127 Интернет-кафе. Причина, как объясняет одно весьма представительное лицо Китая, в том, что "не имеющие лицензии Интернет-кафе избегают оплаты налогов и распространяют компакт-диски с порнографией, тем самым разлагая умы и совесть молодых людей". Вообще, в Китае из миллиарда жителей около девяти миллионов пользуются Сетью. По ходу дела, у правительства далекой и обширной страны могут возникнуть отдельные проблемы с популяцией. Фишка в том, что если не будет порнухи, чистым китайским пацанам придется дружить с девушками и в Китае очень скоро наступит демографический кризис!

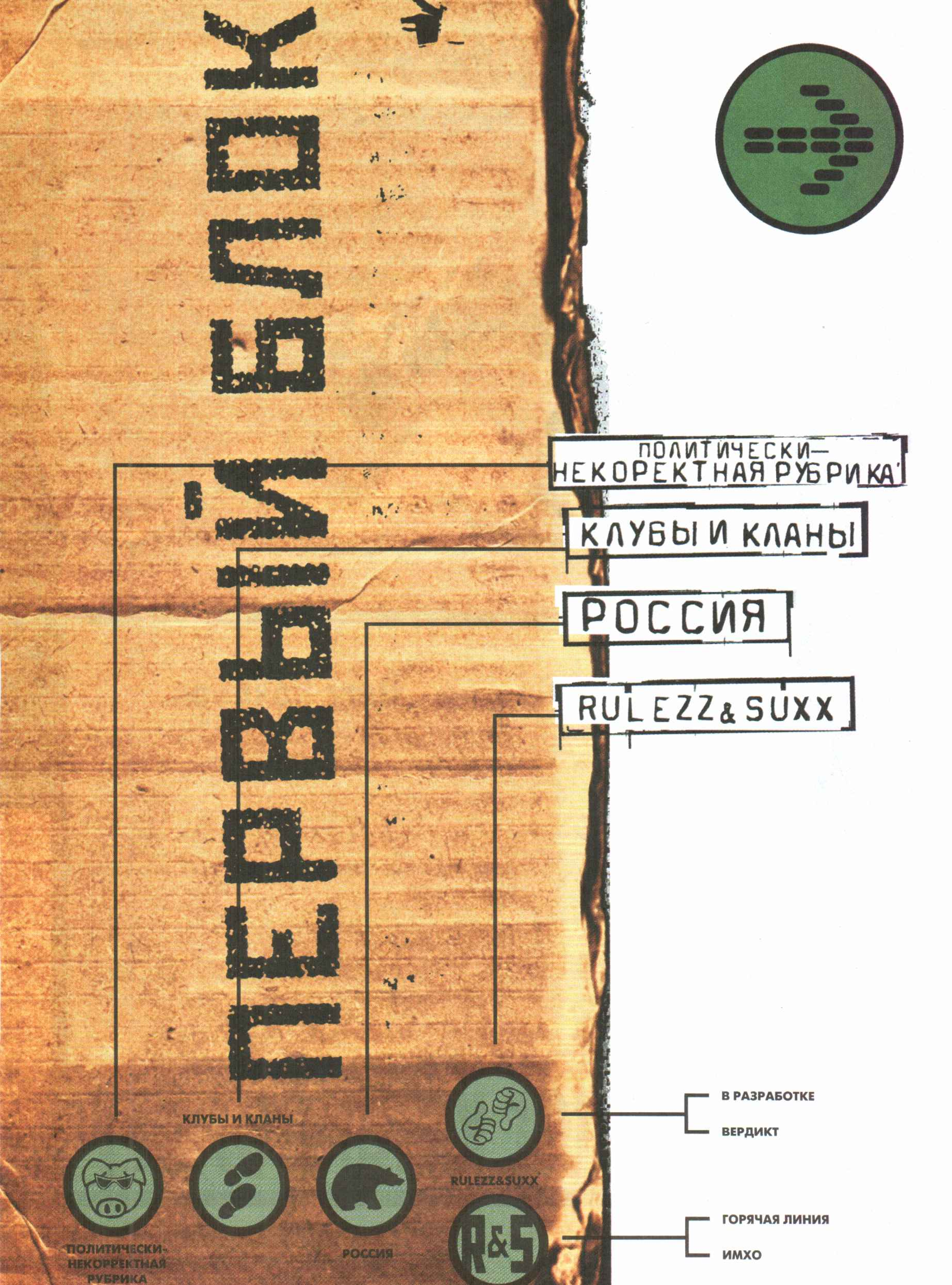
Продаются «американские горки». Недорого.

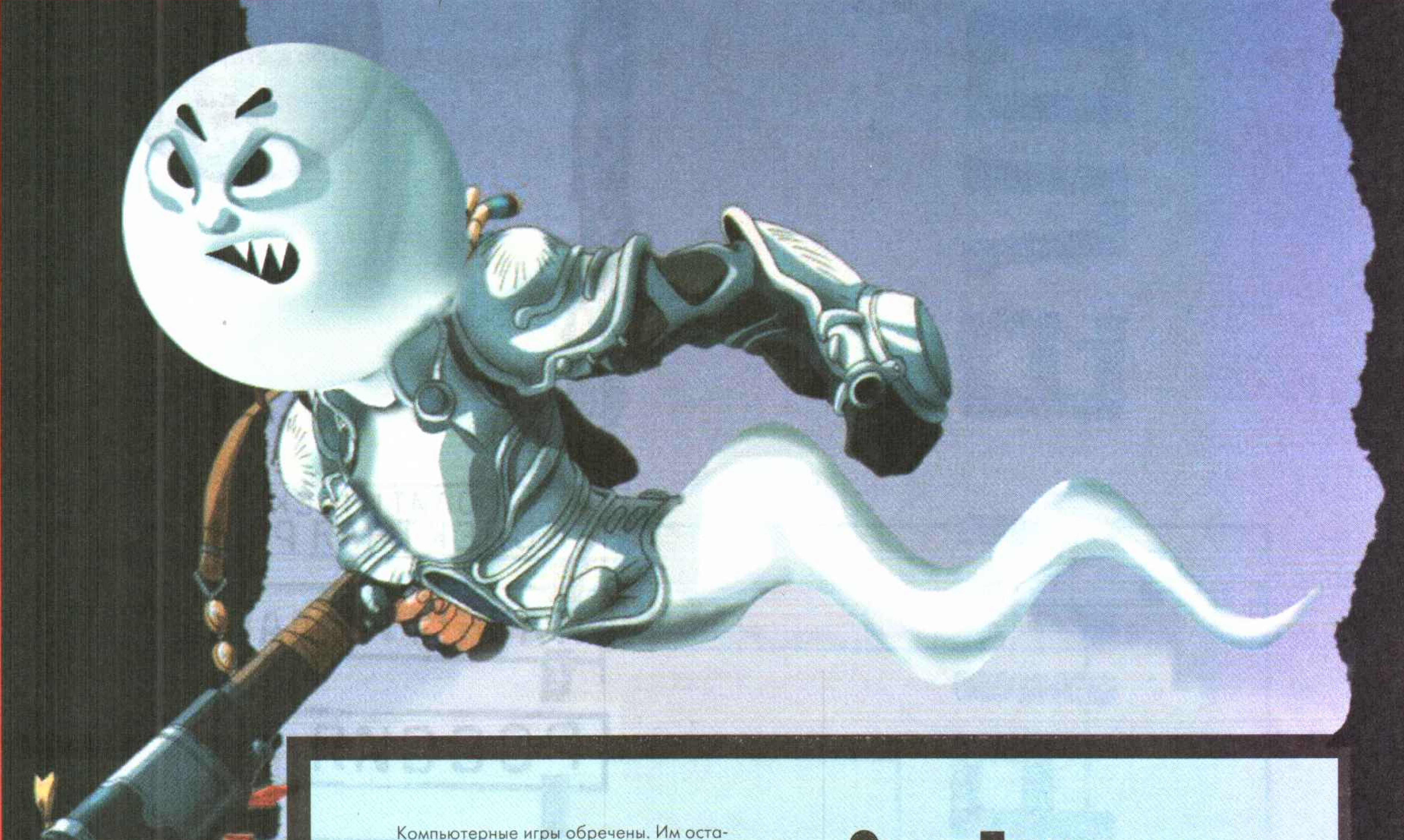
Тут, по ходу дела, на Leisurehub.com вовсю распродажа. В частности, продают аттракцион Roller Coaster, всего за каких-то 50 тысяч долларов. Никому не нужно? Там не один продают, несколько сразу... Где находится? На The Amusement Trades Exhibition International, что в Earls Court. Налетай, народ! ;)

Независимая Yahoo! плюс майки от Манчестер Юнайтед

Один из самых крутых порталов И-нет, Yahoo!, чуть было не попала на скандал. Дело в том, что клуб Manchester United якобы предлагал Яхушкам поместить их рекламу (баннер? :) на свои майки, дабы обеспечить приток посетителей порталу. Представители Yahoo! в Британии с негодованием отвергли саму возможность подобного. По слухам, сделка стоила 40 миллионов фунтов стерлингов (а это, дружок, порядка 100 миллионов зеленых президентов). Такая фишка обломалась...

Святослав Торик
torick@zmail.ru


ПЕРВЫЙ БЛОК
ПОЛИТИЧЕСКИ-НЕКОРЕКТНАЯ РУБРИКА
КЛУБЫ И КЛАНЫ
РОССИЯ
RULEZZ & SUXX
КЛУБЫ И КЛАНЫ
ПОЛИТИЧЕСКИ-НЕКОРЕКТНАЯ РУБРИКА
РОССИЯ
RULEZZ&SUXX
R&S
В РАЗРАБОТКЕ
ВЕРДИКТ
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ
ИМХО



Пролог к некрологу

Олег Бочаров
painkiller@igromania.ru

Начинается повествование в варварскую эпоху - первобытные племена дошкольников ночуют на дворе под открытым небом, добывая огонь трением и обгладывая кости бездомных собак, кошек и друг друга...

Компьютерные игры обречены. Им осталось жить не больше пяти-шести лет. Это настолько всем очевидно, что спорить станет разве что Джон Ромеро, который к тому сроку только-только доделает никому уже не нужную бета-версию "Дайкатаны". Каждый месяц игровая индустрия совершает семимильные шаги вперед, а впереди ее ждет крутой обрыв, под которым бездонная бездна, дно которой утыкано острыми кольями. Открывая пеструю коробочку, сегодняшний покупатель чувствует не только запах свежей типографской краски. Ноздри юзера жадно впитывают аромат гнили и разложения, явственно исходящий от смертельно больного тела Игрового Бизнеса. Причина кризиса очевидна: интеллектуальный дефолт.

Последние два-три года болезнь переходит в открытую форму, основные симптомы которой - полная неспособность разработчиков родить мало-мальски свежую идею. Патогенез заболевания не поддается анализу, и лекарство лишь одно - эвтаназия. Вот уже многие месяцы нас кормят "старыми играми о главном", отчаянно пытаясь припудрить их новомодными аранжировками. Новых жизнеспособных игровых жанров нет и не будет. Есть только трупы, к которым подводят электричество, чтобы они дергались аки живые. Электричество все более мощное - частота тока стараниями реаниматоров из Intel скоро превысит 1 гигагерц, но что толку?..

В данном трактате пойдет речь о том, какие генетические уродцы начнут появляться в период агонии игрового бизнеса, накануне его смерти, какие именно выкидыши индустрии развлечений вам придется слепо скупать ближайшие несколько лет, за неимением пышущей здоровьем альтернативы.

Стратегические игры

Конец империалистической экспансии. Нет войне! Помыслы компьютерных стратегов направляются в мирное, созидательное русло. Построй свой детский сад. Нанимай профессиональных воспитателей. Покупай дорогие игрушки, не содержащие фенольных соединений. Усмиряй голодные бунты в подготовительной группе. Окружи игровую площадку колючей проволокой и рвом с серной кислотой, чтобы воспитанники не удрали к конкурентам в соседний квартал. А если и смотаются - то останутся калеками, живущими на иждивении у конкурента, что нам лишь на пользу. На заднем дворе детского сада на виселицах болтаются отпетые нарушители дисциплины.

Компьютерные игры обречены. Им осталось жить не больше пяти-шести лет.

Начинается повествование в варварскую эпоху - первобытные племена дошкольников ночуют на дворе под открытым небом, добывая огонь трением и обгладывая кости бездомных собак, кошек и друг друга. Немного денег - и твои ученые изобретают "металлургию", теперь ты можешь производить хлипкие алюминиевые ложки для столовой. "Гончарное дело" дает тебе право мочиться не в костер, тайком от девочек, а в персональные ночные горшки. "Столярное дело" изучено, и вот ты строишь "чудо света" - качели: бонус к "морали" и (как обычно, бессмысленная связь) скорость езды на боевых рабах по лесу увеличивается на два, а сами малолетние рабы уже не просят жрать. Перспективно, неправда ли?

Симуляторы

Каких только симуляторов не насочиняли симулянты из транснациональных корпораций за последнее время: симулятор велосипеда, рыбной ловли и приготовления глазуньи вслепую... Но это не предел. Не исключено появление захватывающего дух симулятора езды на трамвае со скоростью 15 километров в час со всеми остановками. Триумфом извращенной фантазии грозит стать симулятор сперматозоида. Какой-нибудь очередной "Sperm Driver": гонки сперматозоидов по маточной трубе, где задача играющего - обогнать несколько сотен очень агрессивных соперников и первым достигнуть сияющей всеми динамическими цветами радуги яйцеклетки. Гарантированы тридцать вариантов приборной панели, сотня скинов для сперматозоидов с мордальниками популярных киноактеров и большой выбор трасс от девственниц до престарелых матерей-героинь с полным комплектом венерических заболеваний. Чуть позже ждите в продаже "Sperm Driver Deluxe" - 3D шутер, где наличествует поддержка сетевой игры в режимах дефматч и CTF. Любители одиночной игры насладятся уровнем сложности "Nightmare!", где придется изрядно попотеть, прежде чем сумеешь пробить всеми видами фантастического вооружения многокилометровую толщу презерватива.

Каких только симуляторов не насочиняли симулянты из транснациональных корпораций за последнее время: симулятор велосипеда, рыбной ловли и приготовления глазуньи вслепую... Но это не предел. ←

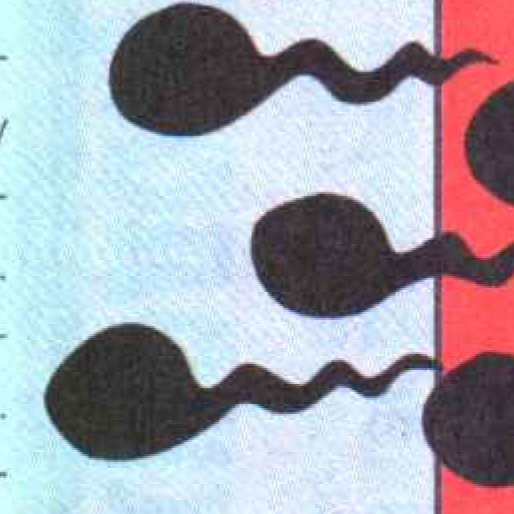
Спортивные игры

Футбол, регби, прыжки в воду с трамплина и плевки на меткость в судью никого уже не удивляют. Ждите новых идей от клепальщиков спортивных симуляторов. "Троеборье" - трое тинейджеров борются со скукой. "Крикет" - конкурс на самый ушераздирающий крик. "Дротики" - игра о профессиональных спортсменах-мастурбаторах. Впрочем, и традиционные виды спорта будут развиваться самым непредсказуемым образом. Хоккейный симулятор "Ледовое побоище" грозит стать кровавым хитом дефматчевых серверов ближайшего будущего, а в "Городках" могучая рука кидает ядерные баллистические ракеты, снося на корню мегаполисы, населенные исключительно бородатыми сепаратистами. "Баскетбол", где команда румяных здоровяков негров во главе с капитаном Нельсоном Манделой забивает до смерти многопудовыми мячами и кованными кедами команду наряженных в балахоны Ку-Клукс-Клановцев, безусловно получит Нобелевскую Премию Мира.

3D шутеры

Убожество мысли разработчики стрелялок принялись компенсировать избытком кровожадности. Пройдет год-другой, и под давлением политически-корректных настроений в регрессирующем обществе им придется перестраиваться. Нет крови, мясу и насилию! Даешь Quake для вегетарианцев! И вот - получайте: "Quake 4: Ogorod". Вы вживаетесь в шкуру благородной луковицы из Лукоморья, страны, где сорняки морят голодом и угнетают беззащитный лук и чеснок. Вы вступаете в отчаянную борьбу с неисчислимыми узурпорами. Лабиринты грядок. Угрюмые катакомбы, прорытые дождевыми червями. Обширный арсенал из лопат, грабель и дальнобойной тяпки с пятью альтернативными видами удара. В финале вы сталкиваетесь с самым жестоким и коварным сорняком - вековечный дуб-браток с огромной златой цепью. Редкостная скотина, надо сказать, которая поливает отважного смельчака шквалом разрывных желудей и матом. Разряды грома, предсмертные вопли раздираемых на куски помидоров, багрянокрасные брызги кетчупа во все стороны. Трехлетние дети будут шокированы такими откровенными сценами насилия и отныне будут выпускать на свободу обреченные на съедение гамбургеры из домашнего холодильника. Гуманность торжествует.

Лабиринты грядок. Угрюмые катакомбы, прорытые дождевыми червями. Обширный арсенал из лопат, грабель и дальнобойной тяпки с пятью альтернативными видами удара. ←



Киноигры

Поиск свежих идей заставит разработчиков все интенсивнее использовать сюже- →

Пролог к некрологу

Олег Бочаров
painkiller@igromania.ru

ты популярных кинофильмов. Вслед за "Чужими", "Хищником" и "Звездными войнами" последуют игры по мотивам "Списка Шиндлера", "Броненосца Потемкина" и "Возвращения Будулая". Когда запас фильмов в киноархивах иссякнет, в ход пойдут игры, основанные на популярных видеоклипах и телерекламах. Хит сезона - ролевая игра для женщин от создателей телесериала "Скорая помощь", в которой не будет ни воров, ни файтеров - одни лекари. Литературу тоже не забудут. Аркадные гонки "Властелин Колец", где старикашка Бильбо будет бегать наперегонки с отрядом Назгулов по семи кольцевым трассам-стадионам, сделаются культовыми в среде толкиенутых всего мира.

Ролевые игры

Ролевые игры будут стабильно деградировать по образу и подобию Diablo. К 2005 году основными покупателями джойстиков станут обладатели игр "Fallout 12", "Baldur's Gate 8" и "Wizardry VVIXL-LIXXCV".

Порно-игры

Как в кинематографе классические порно-фильмы снимаются по сюжету великих фильмов и книг, так и бурно развивающийся порно-игровой бизнес будет эксплуатировать культовые игры. Порно-версии "Томб Райдера" - жалкая эротика для дошкольников, если сравнивать с такими извращенными хитами, как "Whores Of Might and Magic" ("Шлюхи Власти и Магии"), "Anal Annihilation", "Pornogeddon" и "S&M City 3000". Хардварная индустрия налаживает выпуск принципиально новой интерактивной периферии - в обиход входят термины "порнoферия" и "перифилия".

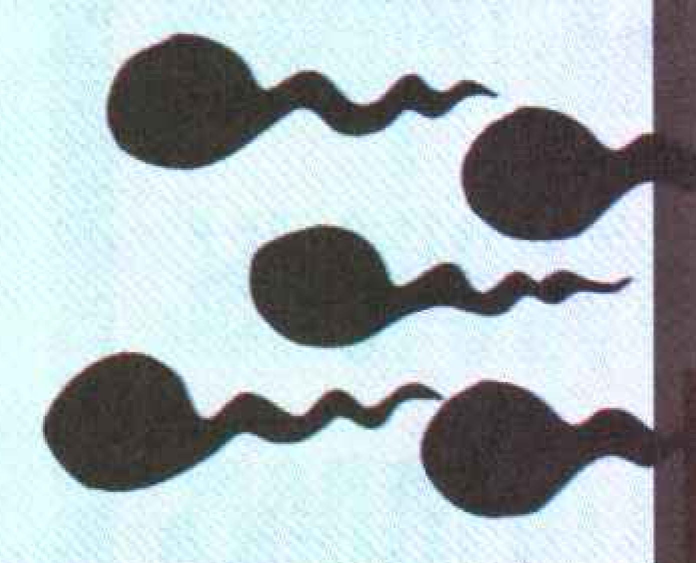
Параллельные миры

В недалеком будущем достигнет апогея меркантильная тенденция - создавать серии игр разных несовместимых жанров под одним стыдливым заголовком (как сейчас происходит с нелицеприятными сериалами "Star Wars" и "Might and Magic"). Никто из нас не избежит знакомства с космосимулятором "Prince Of Persia: FreeSpace" и увлекательным квестом "The Magic Adventure of Tetris" от Cryo на шестнадцати DVD.

Адвенчуры

И лишь адвенчуры, как островок интеллекта и высокомерного пренебрежения насилием, будут стараться культивировать в пользователе высокую духовность и моральную устойчивость. В связи с этим практически все "бродилки-квесты" перейдут на библейскую основу. Вам придется провести немало бессонных ночей в роли Иуды, подбирая коды кредитной карточки, чтобы снять с банкомата в Иерусалиме 30 серебряников. Также вам грозит кропотливое сорокалетнее хождение по пустыне в поисках разбросанных по ней обломков инопланетного самогонного аппарата, способного превращать воду в вино. В придачу обилие длинных и нудных диалогов, где надо подбирать правильные ответы: "терпите, и наступит тогда вам... варианты ответов: "Царствие Небесное", "Объединенная Европа" ("Великий могучий Советский Союз" - в переводе от "Фаргуса"), "Новый Год", "Геракл на ногу".

Вам придется провести немало бессонных ночей в роли Иуды, подбирая коды кредитной карточки, чтобы снять с банкомата в Иерусалиме 30 серебряников.





P.S.

Кому-то картина, обрисованная в данном трактате, покажется слишком легкомысленной и безобидной. Я ведь не из тех писак, что любят наводить панику в народе, излишне нагнетая страсти. Скорее всего, будущее, что нас ждет, окажется гораздо более пугающим и безысходным. Однако у нас есть один-единственный, но реальный путь к спасению. Произвести даунгрейд своих домашних компьютеров до 286/386 моделей и ностальгически наслаждаться гениальными творениями прошлого...

Олег Бочаров
painkiller@igromania.ru



БоуНЗай!!

(ИНТЕРВЬЮ С ВЕЛИКИМ АРЕНдатором)

...кровавые рваные ошметки, наполнив воздух свистом плещущегося на ветру кишечника, брызнули во все стороны, ослепляя боевиков всполохами горящего жира. Минкс, в продырявленном теле которой сквозняк обдувал свисающие лохмотьями сухожилия, в отчаянных поисках аптечки рванула на оставшихся культях за угол. Но ее рвануло раньше угла: шальная очередь из рейл-гана превратила в кашу ее основной орган мышления - спинной мозг, смешав его с машинным маслом бесполезного уже пулемета. "Кашу маслом не испортишь", - гнилозубо усмехнулся Боунз и резко обернулся, чтобы увидеть потного Байкера, что спешил на помощь боевой подруге, но поскользнулся на лужице пузырящейся от жара глазной жидкости (все, что осталось от одноглазого Орбба). Падая, Байкер с неподдельным ужасом обнаружил, что его разломанная напополам рука рефлекторно давит на гашетку гранатомета. Яркая вспышка, и в небо вздымается фейерверк пропитанного бензином гемоглобина, орошая поле боя красным соленым дождем. В углу Арены, закрыв скальпированную голову руками и дрожа всем телом, сидел Дум. Сквозь зажмуренные глаза он видел, как его накрывает костлявая тень Боунза с рейл-ганом в руке.

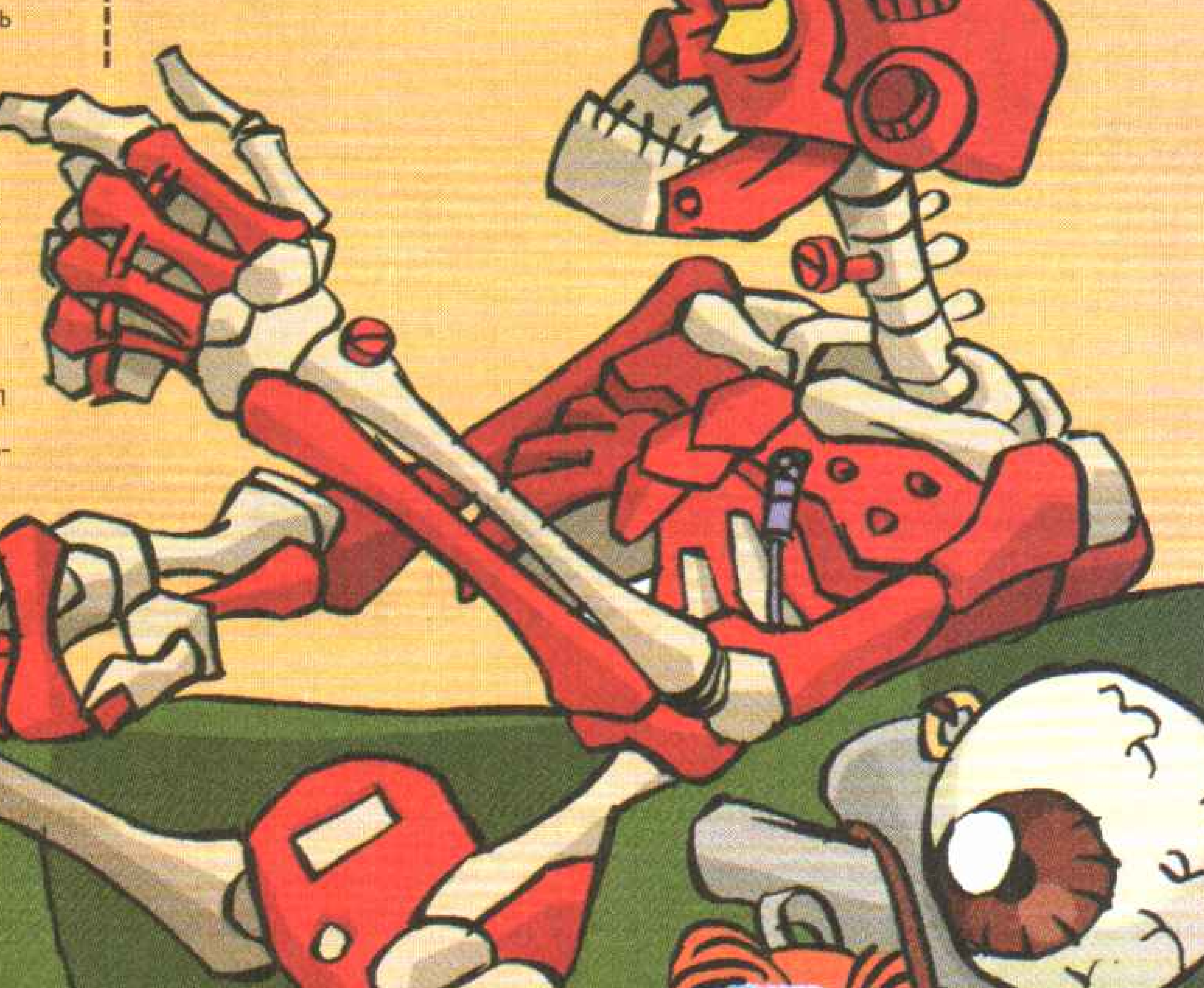
"Не убивай меня! Не убивай, Боунз, пожалуйста! У меня трое детей! У меня больная мать! Моя кошка беременна! Если она получит похоронку, с ней случится выкидыш! Нет! Нет!! Не-е-е-ет!!!!"

Арию Дума прервал надрывный писк, раздавшийся из кармана Боунза. Костлявый воин вытер окровавленную лапу о полы комбинезона Дума и полез за источником писка.

"боунзу зпт срочно вскл передать лично руки вскл, - гласило сообщение на пейджере цвета хаки, - вами хочет встретиться корреспондент игромании тчк обсудить боевые успехи зпт обстановку на северной арене зпт как проходит операция зачистке освобожденных от ботов территорий тчк целях сохранения секретности после прочтения сжечь зпт также уничтожить оператора пейджинговой станции зпт родственников тоже вскл".

Боунз затушил сигару о пейджер, ко-

Не убивай меня! Не убивай, Боунз, пожалуйста! У меня трое детей! У меня больная мать! Моя кошка беременна! Если она получит похоронку, с ней случится выкидыш! Нет! Нет!! не-е-е-ет!!!!





торый тотчас же расплавился, прожигая каплями кипящей пластмассы плешь Дума, и прошипел сквозь зубы:

"Сегодня тебе повезло, Дум! Меня срочно вызывают на дачу ложных показаний. Благодари журнал "Игромания" за спасение своей пухлой неповоротливой задницы!"

И вот Боунз, один из величайших героев "Quake 3: Arena", принимает меня в своем домике с живописным видом на районный крематорий. Его косточки протыкают дорогую обивку кресла из человеческой кожи, а сам владелец косточек блаженно протягивает к камину ноги, отсыревшие от девственной крови несчастной операторши пейджера.

- Меня зовут Боунз. Джеймс Боунз, - умиротворенно произносит он под равномерное шипение испаряющейся с туфель крови. - Многие меня спрашивают, почему я такой костлявый. Это, конечно, все проклятый Вьетнам, что же еще? В безлюдных джунглях мой бронетранспортер попал в авиакатастрофу: на него свалился экспериментальный стратегический дирижабль вьетконгов - они как раз тогда пытались совершить научный прорыв, осваивая европейские технологии столетней давности. Кто-то из случайных прохожих успел из телефонной будки позвонить по 911, и трое суток сотрудники МЧС пытались извлечь меня из-под многотонной груды пылающего водорода.

"Это чудо, что ты остался жить! - сказал мне хирург местного стационара. - Но тебе пришлось ампутировать практически весь кожный и мясной покров. Вот тебе счет за лечение, спасибо, что воспользовался услугами нашего госпиталя".

Я повернул голову и увидел сидящего рядом с койкой нашего генерала: "Крепись, парень! В огне погибло более двухсот квадратных сантиметров твоих татуировок. А ведь ты знаешь наши правила - какой же морской пехотинец без тату? Мне очень жаль, но, боюсь, поэтому ты никогда уже не сможешь воевать. Прощай. Да, чуть не забыл: из генштаба тебе какую-то медаль передали. Получишь ее у дневального, как только сможешь передвигаться".

На моей военной карьере был поставлен крест. И это был красный крест - потому что я стал полевым санитаром, отрабатывая под проливными тропическими дождями из напалма 4500 баксов за лечение и еще 500 за медаль. Затем война неожиданно закончилась - эти пацифисты хиппи насочиняли столько антивоенных песен для хит-парадов, что под давлением MTV президенту пришлось прикрыть разборки во Вьетнаме.

Во время съемок фильма "Апокалипсис наших дней" в пригородах Ханоя я познакомился с некоторыми сотрудниками Голливуда, и после длительной работы в качестве реквизита меня наконец решили принять в киноактеры. Впервые ты мог видеть старину Боунза в фильме Кэмпбелла "Зловещие мертвецы - 3". Твой мозг припоминает сцену, где бравые скелеты Армии Тьмы под бравурную музыку маршируют брать крепость? Так вот, я там был - девятый мертвец слева в шестом ряду. На следующее утро после премьеры я проснулся звездой.

Ты ведь знаешь, что это значит - быть звездой. Кутежи, пьянки, кокаин, девки, билеты на концерты Синатры и Пугачевой в первый ряд, бесконечные апгрейды домашней тачки - это разорит даже Билла Гейтса. Но призовой фонд "Арены" маячил на горизонте, как мираж Эльдорадо на радаре Христофора Колумба. Какой солдат удачи откажется так поправить свое пошатнувшееся материальное положение, особенно после августовского кризиса? А ведь я не просто солдат - я генерал-лейтенант удачи третьего ранга.

Объявление в "Игромании" о найме добровольцев для "Quake 3: Arena" изменило мою жизнь... правда, учитывая то, что я был ходячим мертвецом, правильнее сказать - изменило мою смерть. Я прошел медосмотр в военкомате. После двух отборочных туров, прошедших в прямом эфире "Форта Баярд" (я победил в финале, перестреляв, как кроликов, сборную команду пятисот библиотекарей из Ватикана), я был принят в команду ботов.

Первое, что я увидел, пройдя через портал, - Фила Донахью в бронежилете. Он был тамадой. Повсюду стояли телекамеры, рекламные щиты "ALWAYS - гарантия мгновенного впитывания крови" и таблички для управления массовкой с надписями "дружные аплодисменты", "истерический смех", "уничижительный свист", "откровенная зевота", "астматический кашель", "одобрительный чих" и "презрительный пук".

Затем Фил Донахью дал команду "пуск" из стартового пистолета. Я решил, что он затеял перестрелку, и бедняга был безжалостно пристрелен. Пришлось лоадиться и начинать все заново. Мне списали фраг и обозвали козлом.

Ну и в передрягу я попал. Самая мука - это прыжковые платформы. На них укачивает безумно, поэтому первые полчаса все команды боролись с морской болезнью и работы было больше у уборщиц, чем у ботов. Но ничего, привыкли.

- Читателям наверняка будет интересно узнать, - прервал я монолог, - в финальной версии "Quake 3: Arena" мы целиком увидели реальные события или же они подверглись тщательному редактированию и цензурированию?

- Многое осталось за кадром. По непонятным причинам вырезана самая зрелищная сцена - кровавая бойня в





- Она не жалуется на такое грубое обращение?
- Нет, не жалуется. Мертвые женщины не отличаются такой же болтливостью, как при жизни.

Это чудо, что ТЫ ОСТАЛСЯ ЖИТЬ! - сказал мне хирург местного стационара. - Но тебе пришлось ампутировать практически весь кожный и мясной покров. Вот тебе счет за лечение, СПАСИБО, что воспользовался услугами нашего госпиталя

"Диснейленде", - при этих словах Боунз показал сверкающее ожерелье из зубов каких-то грызунов. - Чип и Дейл! - гордо констатировал киллер, перебирая четки.

К тому же не все оказались честными игроками. Скотина Байкер втихомолку повадился воровать оружие и продавать его налево каким-то людишкам в арабских одеждах, сандалиях и майках "Ben Laden World Tour '99". Анарки сбрендил на почве транквилизаторов - его, видите ли, не по-детски плющило и колбасило с "ареновских" медикаментов. Говорят, у американских наркодилеров упаковка mega-health стоит порядка $1,500,000! То-то мы удивлялись, что с mega-health'ми какая-то напряженка наблюдалась. Букмекеры подкупили фаворита чемпионата - Дюка Ньюкема Форевера, чтобы он лег в первом же раунде. Он действительно лег. В лаву сразу после старта.

Кроме плакатов они, кстати, забрали полтора кило отборных дымящихся головешек. Все, что остались от их главаря, - мы ведь не поленились использовать подвернувшуюся на халяву мишень для отработки техники стрельбы из гранатометов. Не знаю, зачем им эти угли? Шашлыки, наверное, на них жарили, хиппи голодные.

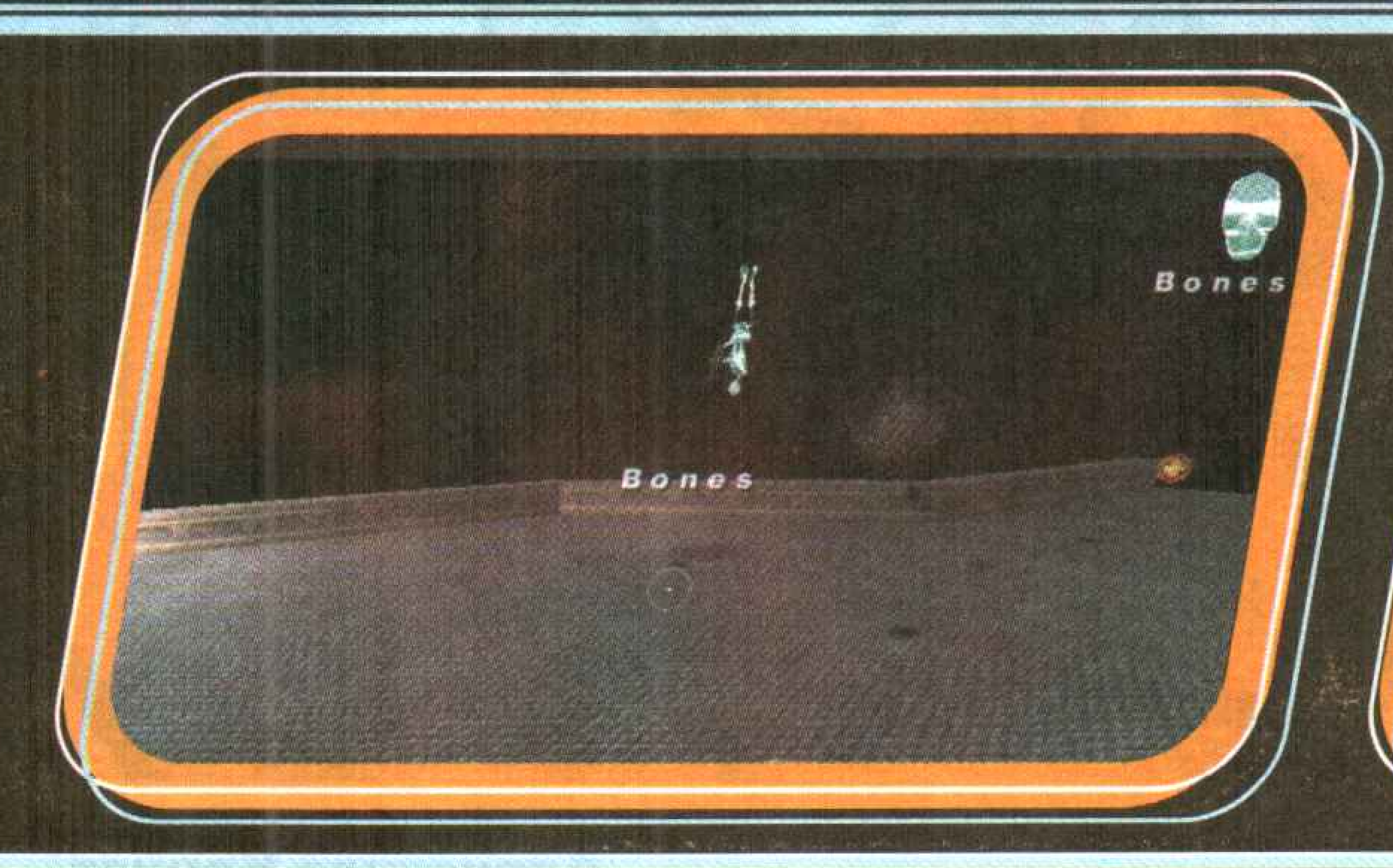
- Учитывая экстремальность такого вида спорта, наверняка случались и какие-то несчастные случаи? Нельзя ли об этом поподробнее?

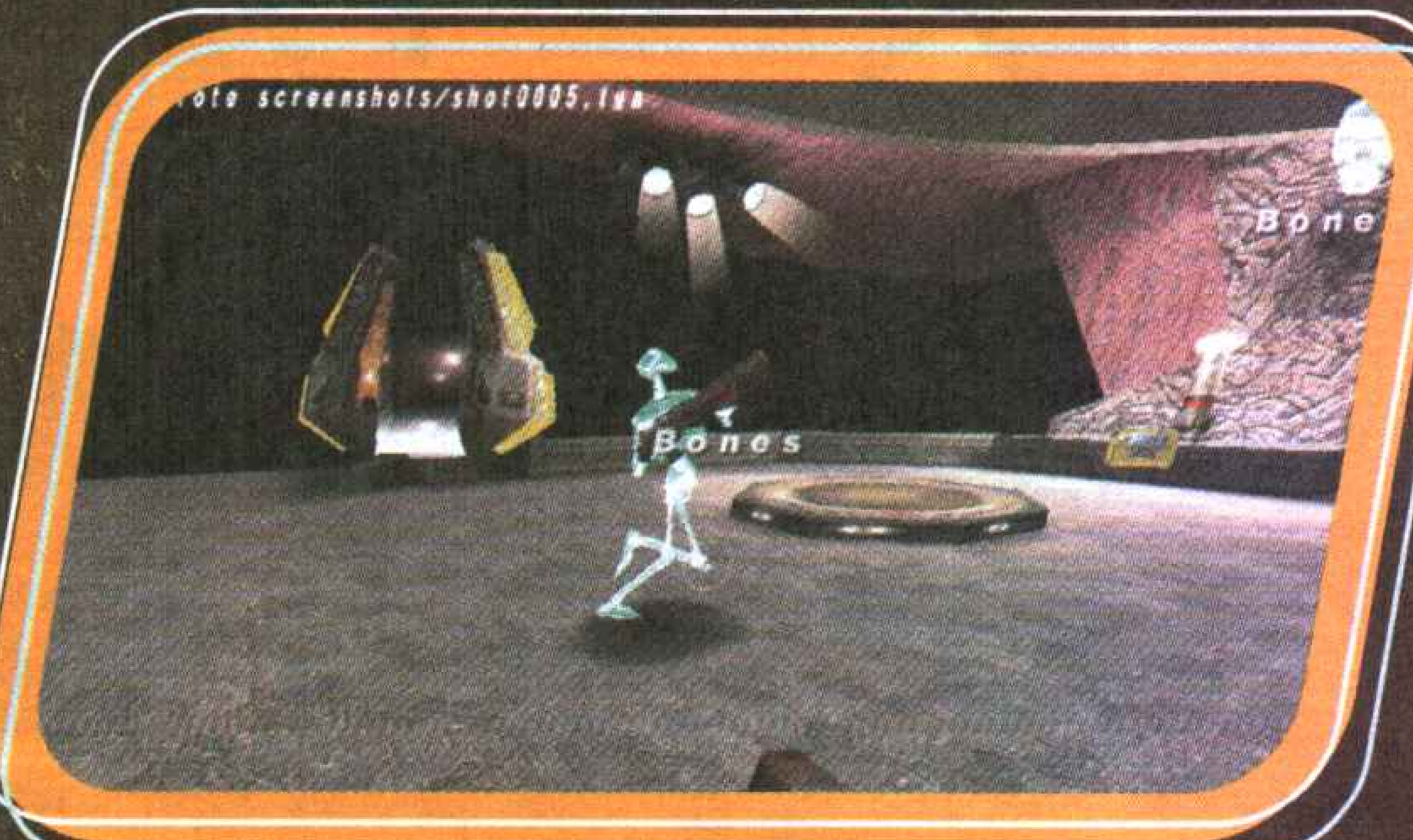
- На стадии бета-тестирования кое-что глючило. У Лары Крофт из-за ошибки в программном коде гранатомет взорвался в руках, снеся полголовы. Но фиг с ней, с головой - больше всего ее расстроило то, что кусок расплавленного металла укоротил ей бюст на

- Ага! Теперь понятно, почему разработчики обломали прогрессивное человечество с пятой серией "Tomb Raider". А ведь каких только отговорок не выдумывали! То, дескать, ей надоело сниматься, то она вдруг забеременела...

- Они любят врать гораздо больше, чем делать игры. Весь мир шоу-бизнеса пропитан ложью, мой друг. Информационная война ведется на всех фронтах, и жертв в ней больше, чем на "Арене". У вас даже никто не знает, что победил на "Арене" именно я! То, что там показали парни из ID Software на экране, - полная лажа, дешевый монтаж. По всей Земле журналисты трубят в свои дудки и губные гармошки, как какой-то тщедушный квакер замочил всех. Но на самом деле он замочил лишь свои штаны. Зрительская аудитория телеканалов моей исторической Родины (Ада) прекрасно знает своего героя - меня, старину Джеймса Боунза, который расправился со всеми! Можешь просмотреть подшивку "Адского комсомольца" - там я везде на фотках на первой странице, сжимающий рейл-ган и увешанный медалями "За Лучший Фраг" и скальпами Фила Донахью. Есть, конечно, и оппозиционная пресса, но забей на







Олег Бочаров painkiller@igromania.ru

Сложил татуированные ручонки на груди и тихо сам собой обуглился, только контактные линзы да пачка презервативов остались колыхаться на волнах. Все это пришлось вырезать... и букмекеров тоже - в буквальном смысле этого слова.

- Шоу "Quake 3: Arena", по мнению некоторых экспертов, немного - не побоюсь этого слова! - агрессивно. Были ли во время шоу какие-либо проблемы с общественностью?

- Конечно. Общество Защиты Животных пикетировало "Арену", обвиняя нас в бесчеловечности, варварстве и требуя прекратить это безобразие. Главарь "гринписовской" банды приковал себя в знак протеста наручниками к центральному порталу. Эти лопухи заявляли, что при производстве обивки для приклада гранатомета используется кожа живых коров! Но когда им были показаны накладные, где значилось сырье "дерматин", борцы за гуманность свернули свои плакаты и, извиняясь, удалились в неизвестном направлении.

два размера. Сие стало для нее большой личной трагедией, полагаю. Девчонке пришлось сойти с дистанции, и весь турнир она проторчала в госпитале, прикованная к койке. Кстати, к постели ее приковали санитары теми самыми наручниками, оставшимися от главаря "Гринписа".

- Зачем?

- Чтобы она не вскочила и не помчалась бить морду горе-программистам.

- Она не жалуется на такое грубое обращение?

- Нет, не жалуется. Мертвые женщины не отличаются такой же болтливостью, как при жизни.

- ????

- В последний раз я ее видел, когда ее переводили в Вивисекторское Отделение Госпиталя на сложную операцию. Хирург - тот самый, что спас мне жизнь во Вьетнаме - назначил ей общеукрепительный курс клизмы. Больше ее никто не видел живой.

ее лживый треп. Они поливают меня грязью, так как я - единственный реальный кандидат на пост президента Пандемониума, меня поддерживает сам Харон - рулевой партии "Стикс"! Народ Ада целиком на моей стороне, он единодушно одобряет мою античеловеческую операцию на "Арене", мои усилия по борьбе с международным квакеризмом. Наша цель - гуманитарная катастрофа, и мы будем мочить гуманитариев везде - и на "Арене", и в "Нереальном Турнире", и даже в партизанской войне на синих полях "Нортон Коммандера"!

Так что, парень, пользуясь случаем, я хочу передать напоследок вот что: если кто-то из читателей в ближайшее время отбросит коньки (на что я искренне надеюсь) и вовремя поспеет на Адские Выборы - голосуйте за меня! Номер 666 в избирательном бюллетене.

- Можете быть уверены, голоса наших читателей будут за вас, кандидат Боунз, до скорой встречи в Аду!

END



Киллер Танк

Александр Кеннет
kennet@freemail.ru

Давным-давно, когда "Игромания" была еще маленькой, а ее главный редактор Денис Давыдов еще не был ее главным редактором, в одном офисном здании на "Фрунзенской" довольно большая команда сильно увлеченных людей делала журнал "Игрополис". Делали они его под крылом несколько большей команды тоже изрядно увлеченных людей, которых звали ElectroTECH Multimedia. А поскольку последние увлекались, кроме всего прочего, издательством российских компьютерных игр, то по их просьбе товарищи из "Игрополиса" периодически занимались поиском кандидатов на финансирование среди "российских разработчиков". И, представь себе, среди сора и плевел такие кандидаты нашлись. Кроме очевидного и традиционного в подобных случаях энтузиазма их объединяли две вещи: название - Alter Ego - и рабочая дема игры (и даже не игры, а движка), имени у которой в ту пору не было. Оно было официально утверждено 1 октября 1998 года и звучало как "Killer Tank".

Как ты можешь догадаться, на основе движка объединенными усилиями ElectroTECH'а и Alter Ego должна была появиться игра про танк, который всех убивает. А сейчас скажу тебе по секрету одну вещь (обещай никому не рассказывать). Наклонись поближе... Так вот: ОНА СДЕЛАЛА ЭТО!!! ОНА, МАТЬ ИХ ТАК, ПОЯВИЛАСЬ! Ура.

KILLER TANK team

На данный момент офис ElectroTECH располагается в окрестностях метро "Профсоюзная" - в скромном здании величиной со Статую Свободы (вряд ли в нем наберется больше сорока этажей). Вход охраняется взводом спецназа на гнедых конях, а также двумя суровыми старушками с установками "Град" в мозолистых ладонях. Но пропуск с логотипом "Игромании", как известно, действует на спецназ и старушек совершенно магическим образом. Таким образом (магическим) мы проникли внутрь и через минуту на бронированном лифте въехали прямо в офис "Электротеха".

Примечательное, кстати, местечко. Бывший тренажерный зал, где некогда физически развивались сотрудники НИИ чего-то там, находящегося в здании. Когда их коллективная ширина превысила ширину дверей лифта, сотрудники прекратили это изнуряющее занятие и сдали помещение под офис. Зато со времен "качалки" остались великолепные зеркала во всю стену, в которых отлично видно не только работников "Электротеха", но и их мониторы. Это очень помогает Андрею - одному из боссов компании - концентрировать рабочую атмосферу. ;-)

Однако наше журналистское внимание было приковано всего лишь к одному монитору - тому, на котором танк, бешеный танк с быстро крутящейся башней, превращал окружающую среду в дымящиеся развалины и нервно стреляющих солдатиков - в горящие комки плоти. Так выглядел Killer Tank.

▬▬▬

Год, как это часто бывает, 2030-й. Перманентно запуганное астрологами и прорицателями человеческое сообщество в страхе ждет очередного всеобщего конца света. На волне нездорового ажиотажа, шантажируя и без того несчастное человечество своей жуткой машиной по производству хаотических пространственно-временных сдвигов, гениальный ученый доктор Навотный вместе со своей ручной игуаной Конфуцием намерен занять трон диктатора всей Земли.

По причине своей перманентной забывчивости доктор Навотный не отдавал долги и не отправлял вовремя поздравительные открытки, чем и нажил себе множество закадычных врагов. "Мой враг мне не друг", - резонно рассудил доктор, придя к выводу, что идиллического мира с такими людьми не построить. Логическим развитием этого заключения стала идея избавиться от нежелательных элементов, решив попутно некоторые личные проблемы. Инструмент был в наличии - суперсовременный танк.

Оставалось найти исполнителя. И он нашелся. Парня звали Ти Джей Танкмэн. Он проводил каникулы в местечке Алькатрас в ожидании рождественского электрического стула. Как охарактеризовать этого славного парня? "Зачем вы взорвали телецентр?" - спрашивает его журналистка (в простенько нарисованном, но довольно смешном вступительном мультике). "Он мешал мне проехать", - не задумываясь, отвечает Ти Джей. "Не правда ли, он душка?" - вопрошает журналистка, восторженно глядя с экрана в лицо телезрителям и геймерам. Конечно, правда. Ибо Ти Джей Танкмэн, главный соратник доктора Навотного в славном деле завоевания всеземного господства, как раз и является нашим виртуальным воплощением в мире Killer Tank'а.

▬▬▬

Тут назрела историческая необходимость задать первый вопрос. И мы его задали - Наталье Моисеенковой, занимающей сложную должность директора отдела разработки игр (здесь надо заметить, что на последующие вопросы отвечала не только Наталья, но и ребята, сделавшие игру, и босс Андрей Поддерегин).

- Итак, Наталья, безжалостно брошена в песок неизменная спутница - сигара, за Ти Джеем захлопнулся бронированный люк и мир теперь виден только через смотровую щель и оптику прицела?..
- Ну, нет. В игре вид от третьего лица, так что красоты окружающего мира можно наблюдать без всяких помех. А посмотреть будет на что. Приключения ждут главного героя на географических широтах от Калифорнии, Большого Каньона и Колумбии до Афганистана и бескрайних просторов Сибири.
- Такая широта географического охвата требует обоснования...
- Ну, доктор Навотный - человек широкой души, его дружеское расположение к отдельным людям не знает национальных и территориальных границ. Чего еще вы ждали от будущего диктатора Земли? Игра разбита на миссии, и каждая из них будет протекать в новой географической точке. Будут миссии на открытых пространствах, в джунглях, в городах...

▬▬▬

О, да! Да! В городах. Какой автолюбитель хоть раз не мечтал проехаться по обложенному автомобильными пробками городу так, как можно здесь? Чтобы те, кому дороги свои машины, руками бы оттаскивали их с твоей дороги? Обещают, обещают нам и машины на дорогах, и города побольше, но только... во второй части игры. О которой скажем чуть позже.



Зато уже сейчас на улицах есть горожане!

Ах, какое непередаваемое чувство охватывает, если ворваться на полной скорости в предрассветный спящий город, с ходу веером врезать из



ДЛЯ ТЕХ

спаренного крупнокалиберного пулемета по стеклобетонным небоскребам и виадукам делового района и юзом затормозить в звоне опадающих осколков на центральной площади, оставляя кровавые следы танковых траков на асфальте! А потом развернуться и свинцовой косой скосить разбегающихся во все стороны смешных человечков в униформе (гарнизон? ЭТО гарнизон? Впрочем, погоди, не так уж они безопасны, как кажется), разнести вдребезги летнее кафе, въехать в стеклянную витрину магазина и устроить внутри тир, оставив записку "здесь было плохое обслуживание" на обгорелом прилавке, торчащем среди развалин. А после гоняться за визжащими гражданами по ошалевшим улицам, снося заборы и деревья, слушая прощальные вопли из-под гусениц танка... А что ты хотел? Ты - негодяй. Самый отъявленный. А игра в таких - "урбанистических" - эпизодах - сущий "Кармагеддон" на танке. Очки за это не начисляют, но... как отрывается душа!

Да, чтобы не забыть: в миссиях еще и задания есть, не только развлечения...

- Наталья, а что нам придется делать в игре, какого рода поручения исполнять?

- Танк есть танк. Что на нем можно делать? Конечно, основной задачей в большинстве случае будет что-нибудь уничтожить, но мотивы у этого действия всегда будут разные. Кроме того, задания редко сводятся к банальному "убей их всех, и воздастся". Скажем, на миссии в Большом Каньоне требуется отбить у эскорта транспортный конвой и в целости сопроводить его до определенной точки на карте. А в самой первой миссии нужно вызволить из тюрьмы главного героя - Ти Джея - и, пробившись через тюремную охрану, уничтожить главное административное здание с архивами. После чего быстро ретироваться. Найдете правильный путь, сумеете сделать это малой кровью - очень хорошо.

- К вопросу о правильном пути - у игрока будет выбор? Способ выполнения миссии не предопределен в ходе разработки и не является единственно возможным?

- Скажем так: игрок не связан определенной последовательностью действий или временными рамками. Вернее, ограничения по времени встречаются, но редко. Иногда существует особый и более легкий способ пройти миссию. На это обязательно указывается в брифинге и по ходу игры тоже следует напоминание.

- Например?

- Возьмем городскую миссию, где основная задача - уничтожить научный центр, бывшее место работы доктора Навотного. Проезд к этому центру неплохо охраняется, а на воротах установлена лазерная защита. Но как раз в момент начала миссии туда движется колонна техники. Можно действовать самостоятельно и пробиваться на свой страх и риск. А можно незаметно пристроиться к механизированной колонне и войти на территорию научного центра на правах "своего". Выбор за игроком.

- Смутило нас немного упоминание об ограничениях по времени...

- Ну вот если к колонне вовремя не пристроиться, она так мимо и проедет. Тоже временные рамки, нет? Еще нужно будет в одной из миссий остановить товарный состав с ракетами прежде, чем он достигнет пункта назначения.

Level-дизайнеры Евгений Смирнов и Платон Днепровский действительно потрудились от души и на славу. Все пространство уровней заполнено какими-нибудь забавными и в меру интерактивными объектами. Взять, к примеру, таинственные пирамиды инков (майя? ацтеков?), спрятанные где-то глубоко в дебрях колумбийских джунглей. А деревня на промерзших просторах Сибири? Там на окраине стоит деревянный туалет типа "сортир", расписанный в самом что ни на есть русском стиле (молчите, поручик, все в рамках приличий), и одинокая жизнерадостная печка с трубой на центральной улице. Знаешь правило: чем красивее объект, тем больше хочется сломать его, порвать на грелки, сровнять с землей к чертям собачьим? Так вот: все это можно. Движок разрешает.

- Каковы средние размеры одного уровня?

- Каждая миссия проходит на территории, которую можно было бы, будь она плоской, пересечь на танке от края до края за семь-десять минут реального времени. Территория эта ненавязчиво ограничена водой или горами, так что не ждите сообщений о выходе из зоны проведения миссии. Здесь нет мест, куда бы игрока не пускали.

- Ограничена водой... Под водой, стало быть, танк не ездит?

- Почему? Ездит. Только недолго. Ти Джей захлебывается.

- Ага. А нет какого-нибудь прибамбасика, чтоб Ти Джей не захлебывался?

- Есть такой бонус - баллон с кислородом.

- Что насчет прочих бонусов?

- В наличии апгрейды для главной пушки, увеличивающие ее мощность, энергетическая броня, ускоритель и аналог quad damage, увеличивающий ущерб от любого оружия в четыре раза.

- Какие основные инструменты приведения врагов к общему знаменателю будут доступны игроку? Я говорю об оружии...

- С самого начала игры доступны только главная пушка танка (без апгрейдов оружие слабое, зато с бесконечным боезапасом) и спаренный пулемет, отлич-

КТО ЛЮБИТ МЯСО

ный инструмент для истребления пехоты. Позже появятся ракеты, обычные и самонаводящиеся, плазмомет, магнитное оружие, гранатомет. Последний силен тем, что может стрелять навесом, накрывая врага за ближайшим пригорком.

Я-то уже знаю, насколько актуальна такая способность. Русские "Катюши" в сибирской миссии обожают неприцельно лупить по площадям именно спрятавшись за какой-нибудь возвышенностью. Смотрится довольно красиво - этакий гейзер ракет, нежданно выплескивающийся на растерянного игрока из туманной дали. На первые два залпа даже успеваешь полюбоваться...

А если рядом притаился зловредный автомобильчик постановки радиопомех, от которого по всему экрану начинает бежать белая рябь и ни черта не видно? Тогда пиши пропало, даже не поймешь, кто и откуда тебя шлепнул. Такие автомобильчики нужно изводить в первую очередь и любой ценой. К счастью, наша пушка в состоянии до них дотянуться раньше, радиус эффективной постановки помех невелик.

Движение, непрерывное движение - вот единственная рекомендация по выживанию. Благо, управление техникой в игре - дело легкое и приятное: кнопками отрабатываем вправо-влево-вперед-назад, мышкой крутим башню танка, выглядывая и выцеливая очередную мишень. Поначалу непривычно, потом привыкаешь; в общем, если ты знаком с мышью в 3D-action'ах, то все проблемы решатся в течение получаса.

О красоте. Красиво смотрятся в игре не только залпы "Катюши". И все прочие спецэффекты вполне съедобны. Если сравнить с пресловутым Expendabl'ем, то... Killer Tank проиграет. Если сравнить с Recoil - то выиграет, причем с немаленьким счетом. Только зачем сравнивать? Выглядит гармонично, стильно, целостно - какие еще слова тебе нужны? Прозрачности? Взрывы? Туманы? Молнии? Лазерные лучи? Все на месте. Особенно запомнилось озеро с кувшинками в джунглях и то, как сумасшедшими "лягушками" начинали скакать ракеты с тепловыми головками наведения, угодив в это озеро. "Все логично, - объяснили нам, - вода холодная, вот наводка и сбивается". Это о физике игрового процесса. В этом вопросе вообще много интересных сюрпризов.

"Дело вот в чем, - говорит Наталья Моисеенкова. - Физику игры программировали все понемножку, и каждый вносил в физические законы виртуального мира что-то свое. Получилось очень правдоподобно в целом и совершенно непредсказуемо в частности. Но играть от этого только веселее, честно".

Веселее. Убедился лично. Ибо играть по-настоящему весело, хоть и не рассчитать мне, какая доля этого веселья приходится на непредсказуемость физических свойств и законов. Вроде все естественно, удивляться некогда, враг не дремлет... Танк валит деревья, с грохотом рушатся эстакады газопровода (они мешали проехать), пулеметная очередь срубает пальмовую рощу и всполошенной стаей птиц кружатся в воздухе пальмовые листья и ветки. Деревья возгораются от взрывов, вот от шальной пули красочно вспыхнул один из солдат. Зря он носил во фляжке недельный паек спирта...

Терраморфинга нет. Но танк исправно оставляет следы от гусениц на бетонной дороге и на грунте, и выжженная земля на месте взрывов, и следы от попадания пуль...

И коварный враг, которого много. Его основное предназначение - естественным образом перейти в стадию джибзов, как металлических, так и - что особенно приятно - брызжущих во все стороны свежим гемоглобином.

- С кем нам придется сражаться в ходе миротворческих операций?

- Первый враг любого танкиста - вертолеты, вооруженные ракетами. Будут бронетранспортеры, самые разные танки, пехота. "Катюши" - вы их видели. Пехота, кстати, тоже будет разной. Встретятся даже индейцы со своим национальным оружием. А еще - стационарные пулеметные вышки, ракетные и лазерные установки. Все не расскажу - пусть будет сюрпризом.

- Враг умен?

- В достаточной мере, чтобы заботиться не только об уничтожении игрока, но и о собственном выживании, а с таким врагом всегда сложнее воевать.

Вспоминаю разбегающихся в разные стороны пехотинцев. А стоит к ним, мерзавцам, кормой развернуться - живите, мол, - так почти наверняка в корму и схлопочешь. Самоотверженный у них искусственный интеллект, вот что я скажу. Тактика выжженной земли - наш выбор. Хватило бы патронов...

- Уровень сложности игры влияет на поведение вражеских юнитов?

- Нет, только на их общее количество.

- А босс в игре есть?

- О! Вообще-то целых три босса. Но выходящая сейчас игра - это только первая часть; сюжетная канва завершается не здесь, а во второй части, которая появится в продаже месяца два спустя. Так что с одним боссом вы встретитесь уже здесь, а двух других увидите лишь в продолжении игры.

- А почему бы не выпустить всю игру сразу и целиком?

- На один диск она целиком не влезет, людям придется платить сразу за два диска с неизвестной игрой. Не всякий на это пойдет - вдруг не понравится? А так, кто заинтересуется - купит первую часть на одном диске, заплатив вдвое меньше. Кому придется по душе - вероятно, купит и вторую. Тем более, что ждать до ее выхода уже недолго.

- Ясно. Так как насчет финального босса?

- Вам понравится. Скажу только, что он един в двух лицах и близок двум стихиям. Больше ни слова, подробности в игре.

- Тайны, всюду тайны. Раскройте тогда страшную тайну, сколько в модели нашего танка полигонов? Понимаете, мы не могли не задать этот вопрос, все его задают...

- В самом танке около тысячи полигонов, в оппонентах - по-разному. В среднем - от двухсот до четырехсот.

- Вот... Вот я перевожу дух и осторожно задаю самый зверский вопрос: какие ожидаются системные требования?

- Ну... Не знаю. Для настоящего времени умеренные, как мне кажется. Pentium II (233) + 64 MB RAM + любой 3D ускоритель. Лучше, конечно, ускоритель уровня Riva TNT, TNT2, VodooII или VodooIII. Хотя и на первом Vodoo, скажем, все заработает, только не будет так красиво.

- Как насчет музыки в игре? Она интерактивная?

- Нет. Зато ее можно прослушать, поставив диск с игрой в обыкновенный CD-проигрыватель. И просто - это хорошая музыка.

- Согласен. Погружению в игровой процесс весьма способствует. А вот у меня второй модный вопрос - как обстоят дела с многопользовательской игрой?

- Пока - в первую часть - включена только поддержка игры через локальную сеть. Существуют варианты сетевой игры: Deathmatch и CTF. Во второй части игры будет осуществлена поддержка игры через И-нет для десяти игроков одновременно.

Кстати, сетевую часть мы опробовали в редакции. И CTF, и Deathmatch. Ну, что сказать? Прикольно, забавно, непривычно. В CTF играли вдвоем, а это неспортивно. Думаю, если поставить Killer Tank в каком-нибудь клубе и засесть за него вдвенадцатером... Это будет потеха. Попробуй с друзьями, когда пройдешь сингл. ;-)

Что такое ФКС и с каким пивом его едят

Тамбовский Волчонок
volk@igromania.ru

Часть первая: "О спорт, ты - Quake!"

То, что лучшие из многопользовательских игр давно превратились в спорт, - известный факт. Клубы, кланы, чемпионаты... А знаешь ли ты, что эта тенденция с некоторых пор официализирована? Что? Слово непонятное? Скажу проще: приобрела статус официальной. Или официальный статус. Или... черт! Короче, читай текст, и ты сам все поймешь.

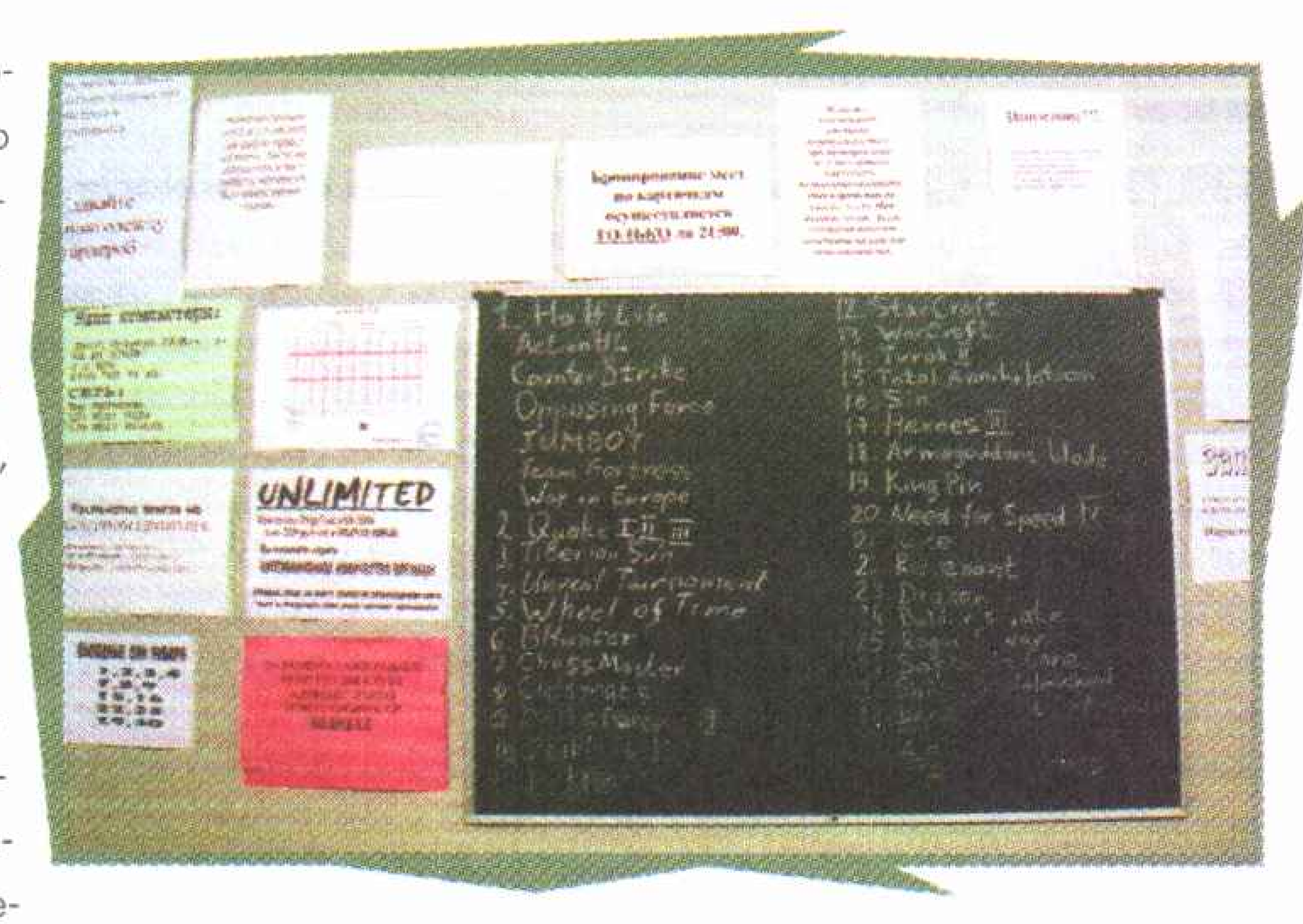
Есть такая аббревиатура, даже, можно сказать, слово - ФКС. Федерация Компьютерного Спорта. Она занимается тем, что пытается объединить компьютерные клубы, в основном московские и питерские, по единому признаку - дефматчевые игры (то есть ребята, единолично проходящие кампанию в "СтарКрафт", пока в расчет не берутся). Настраивает деловые и дружеские связи между клубами. В качестве основной цели ставит перед собой задачу (цитирую из устава ФКС) "развития и пропаганды компьютерного спорта, как средства быстрого повышения компьютерной грамотности молодежи, отвлечения подростков от правонарушений на улицах, во дворах; пропаганда здорового образа жизни, борьба против наркотиков". В скобочках хочу заметить, что отдельные лица называют компы и игрушки наркотиком, так что в их глазах Федерация будет бороться за то, против чего борется... Хе-хе.


Вот Илья Жилин. Знакомьтесь. :-)

План номер два - "консолидация всего игрового сообщества и развитие компьютерного спорта, расширение сети компьютерных клубов". Еще мне вот такая фраза понравилась: "Осуществление сотрудничества с заинтересованными правоохранительными органами и комиссиями по делам несовершеннолетних с целью оказания социальной и благотворительной помощи трудным подросткам и детям из неблагополучных семей". Здорово. Если они это потянут, то действительно здорово.

Что успел этот ФКС натворить в обеих столицах нашей с тобой Родины? В основном это квак-турниры вроде относительно громкого и скандального московского "Квадреналина'99". Плюс много-много "побочных" линий типа внутриклубных соревнований, межклубных чемпионатов. В прошлом году Федерации Компьютерного Спорта Питера, Москвы и Украины умудрились собрать квакеров в Днепропетровске.

У московской ФКС есть вице-президент, Илья Жилин. По совместительству - директор известного московского же клуба "Арена". Человек строгой дисциплины (читай чуть ниже, что он у себя в клубе устроил) и полезных привычек. Собственно, создатель (папа, мама) ФКС, а также главсудья "федеративных" чемпионатов.



Существующие на данный момент отделения ФКС собираются немного саморасшириться и переименоваться в Российскую Федерацию Компьютерного Спорта. Со всеми вытекающими отсюда последствиями в виде чемпионатов, скажем, в Сургуте или Владивостоке с участием ребят из Москвы и Питера.

"Арена", но не КуТри

Собственно, пока все чемпионаты Федерации проводятся в одном отдельно взятом клубе - "Арене". Ведь именно этот клуб стал инициатором создания Московской ФКС и первым проявил инициативу к объединению с остальными. Здесь в свое время проводился "Квадреналин", здесь, возможно, будет проведен первый крупный чемпионат по КуТри. Коли ты являешься членом (или, скажем, мозгом) какого-то клана и собираешься поучаствовать в чемпах ФКС или если ты просто хочешь поиграть в клубе "Арена", то для тебя будет полезно узнать побольше о нем.

Сначала о машинах: около сотни хорошо заСелероненных на 375 МГц компьютеров с Voodoo3, хотя кое-где стоят TNT.

Играют в основном в игрушки посовременнее: Unreal Tournament, Tiberian Sun, играют в мод Counterstrike, что под Half-Life. Но самое интересное развлечение связано с рабо-

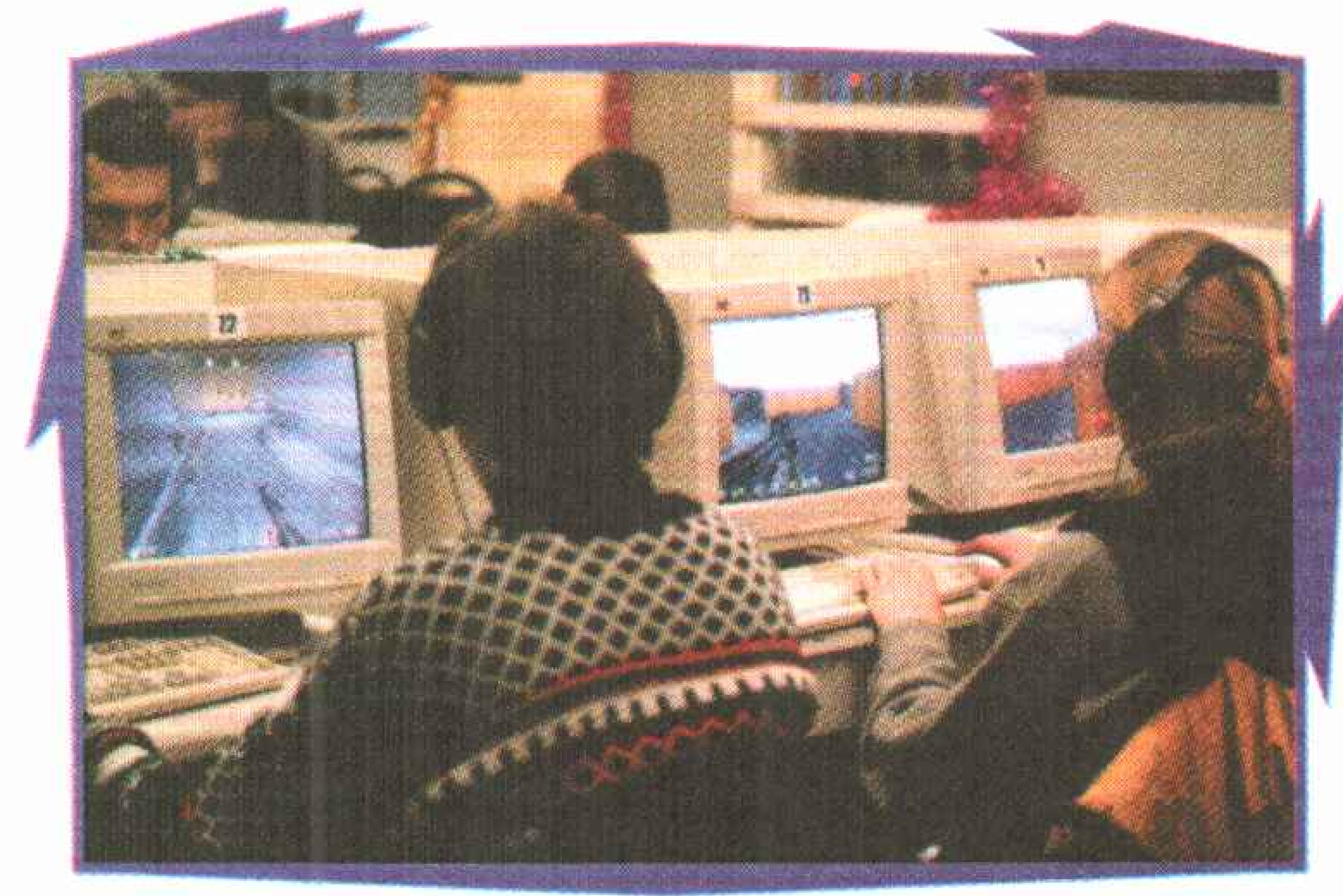


той админов. Всего их четверо, и каждый в свое дежурство устраивает с подачи директора чемпионат по одной из четырех игр - это и HL, и UT, и даже Tiberian Sun (все игры проходят как турнир "2x2"). Таким образом, раз в четыре дня проходит чемпионат по каждой из этих игр. А приз таков: пара победителей имеет право играть абсолютно безвозмездно в течение четырех дней, вплоть до следующего чемпионата! То есть, если ты с приятелем выиграл чемп по TS в четверг, то до самого понедельника можешь играть, сколько твоей душе угодно! А потом снова выигрываешь чемп и сидишь четыре дня.

Кстати, о птичках: расценки в "Арене" вполне приемлемы - 16 рэ/час, 65 рэ/ночь. А если кто-то берет больше трех часов, для него расценки могут составить менее 11 рублей за час. И даже круче того: если ты пришел в составе группы из шести человек, то можешь играть бесплатно! Или предоставить эту прерогативу кому-нибудь из своих товарищей... ;-)

Более того, есть система клубных карточек. Ничего подобного раньше не видел. Самая "слабая" карточка, зеленая, позволяет получать 10% скидки при покупке часов, заодно на нее засчитываются часы, которые ты оплачиваешь. Набралось 150 часов за месяц - получай "серебро". Серебряная карточка дает скидку в 30% и некоторые другие преимущества. Многие группы и кланы ради "серебра" скидываются на одного мембера и за месяц легко набирают заветную цифру - 150.





Также в клубе практикуют очень забавную разновидность анлимита - ты платишь 200 рублей и можешь сидеть за оплаченным компом сколько угодно. Хоть неделю подряд. Но: нельзя уходить от компа более, чем на полчаса; передавать время другому; и самое главное - нельзя спать за компом! В остальном ты не ограничен. Илья сказал, что рекордсменом оказался один геймер, просидевший за одним компом почти четверо суток! И это всего за 200 рублей... Тут в редакции по этому поводу поднялась буча: вербализатор ВиВ и визуализатор Кай, расставив пальцы, собираются идти бить рекорд. А вдруг получится? В таком случае об этом я непременно напишу.

Под "Ареной" находится кафе. Оно, правда, дороговато, но для "анлимитчиков" сойдет. Илья Жилин клятвенно пообещал, что откроет внутри "Арены" свой магазинчик с приемлемыми для аудитории ценами. Кстати, об аудитории. На "Бауманке" находится около трех-четырех ВУЗов. Плюс несколько школ. Представляешь, какой там приток посетителей часов эдак после трех-четырех дня? А если учесть, что с восьми до одиннадцати вечера один час стоит 15 рублей...

Интернета в клубе пока нет, но он есть в ближайших планах руководства. Предполагаемая емкость канала - 10 Мбит, что для клуба очень и очень неплохо. Учитывая уже сделанное, можно сказать, что в "Арену" вполне стоит ездить хотя бы ради местных турниров и карточек... а вот когда еще и И-нет будет - это вообще классно.



Среди "вечных" истин, верных для любого людского социума во все времена, есть и такая: мы живем в окружении стереотипов. В частности, один из наиболее распространенных стереотипов часто выражают фразой "не женское это дело". Вроде как женщина, состоящая, как и любой мужик, из двух ног, двух рук и головы, исключительно по причине своей принадлежности к прекрасному полу не может выполнять определенные действия, право на которые "исторически" принадлежит мужчине. А часто ли ты слышал фразу "не мужское это дело"? Мне вот, например, ни разу не довелось - даже в наше время, на фоне все нарастающей активности различных феминистических движений.



Амазонки клановых войн



А между тем, есть определенные области жизни, где любой мужчина просто мечтал бы увидеть женщину, работающую наравне с ним. Вот, скажем, ты любишь поигрывать в Кваку. И не просто поигрываешь, а удаляешь этому солидную часть своего свободного времени. И, возможно, даже играешь в составе какого-нибудь клана, регулярно участвующего в клановых войнах. Играешь себе, воюешь... а вокруг постоянно эти лица одного с тобой пола, на которых не только взгляд особо не остановишь, а и замочить слегка кого-нибудь хочется после пары таких взглядов... Посмотри эксперимента ради на себя в зеркало после суток-других, проведенных в клубе, и ты поймешь, о чем я. ;-)

В общем, ответь честно: разве не хотелось бы тебе видеть за соседним компом на кланваре не небритый фейс соклановца, а совсем даже наоборот - милое личико соратницы, не хуже тебя рвущей вражеский клан на компактные грелки? А?

Ладно, не буду томить тебя более - есть, есть женщины в русских селеньях. По крайней мере, в Москве и Питере - точно есть. Зовут их клан Felidae [Fd], что любой древний римлянин немедленно перевел бы тебе как "Семейство кошачьих". Откуда такое название - читай наше интервью с лидером клана [Fd], KoT, и ты стремительно все поймешь.

Тамбовский Волчонок

volk@igromania.ru

при всесторонней поддержке

Doctor'a

rod@igromania.ru





Игромания [И]: Если ты не против, начнем с самого начала. :) Как ты познакомилась с Квакой?

КоТ [К]: Сначала я познакомилась с одним парнем, который очень любит компьютерные игры, в частности, Q. Может быть, ты его знаешь - это [NiP] Noise. Я его даже слегка ревновать к компьютеру начала. ;-) А потом решила попробовать сама - поиграла в первый Q с ботами. Нойз посмотрел и сказал, что мне надо учиться играть. И стал меня тренировать. Это было жестоко, но я выдержала. :-) И это было очень важно, думаю, если бы он мне не помог, я вряд ли бы начала серьезно играть. И, кстати, я благополучно миновала этап "тракторизма", сразу начала осваивать мышу.



[И]: А первый чемпионат, в котором ты участвовала? Где он был? Удалось занять призовое место?

[К]: Это был небольшой турнир в "Орках", когда они еще находились на Октябрьской. У DDT'шников не хватало четвертого игрока, они пригласили меня. Я села, играла с такими противниками, как Infidel, DarkSoul, PB. Сначала очень нервничала - казалось, что конфиг у меня старый, что мышка сегодня плохо крутится. В результате первую часть игры сидела в минусах. Зато потом... ;-) взяла Grenade Launcher, бывший на тот момент моим любимым оборонительным оружием, и просто начала разбрасывать гранаты. Выбралась из минусов и набрала немножко фрагов, но все равно проиграла.



[И]: А когда пришла в голову шальная мысль о создании собственного клана?

[К]: Где-то два года назад... Нойза пригласили в клан NiP, и мне тоже захотелось вступить вместе с ним в ряды NiP'овцев. Но Нойз предложил мне сделать собственный клан. Мне эта идея весьма приглянулась. Я познакомилась через Интернет с одной девушкой из Питера - она очень классно играла в Q2. Где-то через неделю я приехала к ним на дуэльный чемпионат (где, кстати, попала в 20-ку финалистов), там мы встретились, поговорили. И решили создать Интернет-клан. Ее ник был - Katty, мой - КоТ, и название клана - Felidae - получилось само собой. Мы вместе с Katty играли в основном по Интернету, так как встречаться в реале не очень просто.

[И]: Расскажи, пожалуйста, про то, как развивался клан?

[К]: Сначала были я и Katty. Затем довольно скоро к нам присоединилась BabyDeath, но она впоследствии покинула клан по личным причинам - не могло быть два лидера в одном клане. Сейчас она играет в составе клана Kick. Впоследствии клан покинула Китти, но мы до сих пор поддерживаем хорошие отношения. Уже после этого я познакомилась с Мадонной. В первую нашу - пробную - дуэль я выиграла с довольно большим разрывом. Но уже через месяц она стала играть намного лучше - натренировалась, скилл поднялся. Я приняла ее в клан; спустя некоторое время к нам пришла Sher. Сейчас нас в клане трое: я, Madonna и Sher.



[И]: Являются ли для тебя принципиальными личные качества человека, которой хочет вступить в ваш клан?

[К]: Да, конечно. Если будут напряженные отношения между соклановцами, не получится никакого тимплея. Негативное влияние неизбежно.

[И]: Вы со своим кланом, надо полагать, не стоите в сторонке от "мужских" коллегий? Дружите с кем-нибудь?

[К]: Конечно. Дружнее всего нам NiP'ы, ведь Нойз состоит в этом клане... Они во многом нам помогают.

[И]: Кроме Квейка, ни во что не играешь?

[К]: Мне нравятся РПГшки, дома посидеть - поиграть. Квесты люблю. Из экшенов только в Action Quake 2 играла, в свое время даже "мамой" была на русских серверах.

[И]: Ты ведешь страничку "Моя игра" на ***www.girls.ag.ru***. Как ты начала писать на АГе?

[К]: На меня вышла Лена Петренко - она написала о том, что делает сайт, и предложила вести раздел. Название сначала было довольно феминистское, вроде "Покажем, что мы лучше", но мне больше нравилось "Моя игра" - его и оставили. Писать статьи и новости мне нравится - прикольно :-), я получаю довольно много писем от читателей своего раздела.

[И]: Как по-твоему, элемент случайности в игре присутствует? Есть смысл рассчитывать на удачу в чемпионатах?

[К]: Нет, вряд ли. Даже если новичок пришел и в первом круге абсолютно



случайно кого-то сделал, его вынесут во втором. Мастерство и тренинг всегда на первом месте.

[И]: Какой Quake из трех тебе больше нравится? :-)
[К]: Сейчас - третий. В Q2 мы больше не играем, клан полностью перешел на Q3.

[И]: То есть, чтобы играть хорошо, обязательно нужно какое-то умение? Талант? Врожденные данные?
[К]: Достаточно желания и терпения. Конечно, еще очень желательно уметь думать. :-)

[И]: Существует ли качественное отличие тимплея от дуэли? Многие считают дуэль единственной серьезной формой соревнования, где проявляется личный скилл игрока.
[К]: С одной стороны, если человек нормально играет дуэль, то он будет неплох и в тимплее. С другой - если в команде недостает слаженного взаимодействия, она может проиграть даже более слабым в "дуэльном" варианте противникам.

[И]: А откуда происходит такое уникальное явление - девушки, играющие в Квейк?
[К]: Как правило, девушка начинает нормально играть, если этим же увлекается ее парень. В любом случае, если девушка приходит в Квейк, у нее быстро появляется молодой человек из числа квакеров. ;-)

[И]: Вашим кланом уже интересовались представители прессы?
[К]: Вот, например, на "Квадреналин" приезжало телевидение и уделило нам очень много внимания. Даже слишком много - если за спиной игроков-ребят стояло по одному оператору, то за нами - по трое. Это было немного неприятно - смотрят на нас, как на чудо природы. :-) Впрочем, в этом есть свое преимущество - мы играем бесплатно на всех чемпионатах, и в клубах, где тренируемся, с нас тоже обычно денег не берут.



[И]: Есть такая тенденция - как только какой-либо вид спорта приобретает высокую популярность (а Quake уже давно можно рассматривать как спорт), чемпионаты в нем становятся коррумпированными. Заранее известно, кто победит, кто проиграет. В Quake этого нет?
[К]: Я думаю, что еще нет. Этот "спорт" развился у нас позже, чем у буржуев, да и у них, по-моему, тоже пока нет. Хотя в чемпионатах обычно и так известно, кто победит - все серьезные игроки знают, кто как играет и у кого какие шансы.

[И]: Ты где-то учишься?
[К]: Да, в МГИМО, факультет международных отношений.

[И]: Какую музыку предпочитаешь? Книги?
[К]: Я Metallica'у люблю, Dire Straights. Еще очень нравится классика - не только в ортодоксальном понимании, вроде Баха и Бетховена, но классику рока - "Битлз", например. Из книг - фэнтези, научную фантастику, особенно - Макса Фрая. А любимое произведение - "Мастер и Маргарита". Часто перечитываю. :-)

[И]: Какую часть своего времени ты уделяешь Квейку - по времени и по приоритетам?
[К]: Вообще-то очень большую. :-) Это самое сильное мое увлечение, я даже на учебу периодически забиваю ради Квейка. Пока ничто не привлекло моего внимания в большей степени, кроме, разве что, книг.

P. S. После окончания интервью мы предложили Шинар (таково настоящее имя КоТ) вести в "Игромании" раздел клубных новостей. Таким образом, ты только что познакомился не только с лидером единственного в России женского клана, но и с новым автором и уже второй девушкой в нашей команде.



SВЯРОГ



Игра издается на российском рынке компанией **"Явь"**. Издатель молодой, но весьма многообещающий: за каких-то шесть месяцев ему удалось выпустить на рынок несколько вполне конкурентоспособных продуктов (**"Зап"**, **"Забугорье"**, **"Школа и Приколы"**). И это только начало - "Явь" быстро набирает обороты и, вероятно, в ближайшее время порадует нас несколькими новыми играми. А пока - поговорим про "Сварог".

Сказать про эту игру - "еще одна RTS" - значит, не сказать ничего. Это полностью оригинальный проект, построенный, конечно, с соблюдением основных канонов жанра, но в то же время несущий массу самобытных, доселе нигде не встречавшихся черт. Собственно, первейшая из них - заставочный ролик, построенный с помощью трехмерной технологии. Хотелось бы отметить не только хорошую работу художников-аниматоров, но и весьма необычное музыкальное сопровождение в виде рок-баллады, способной вызвать у игрока значительный интерес к сюжету. Более того, к игре прилагается интересная предыстория, написанная в стиле старинных русских сказок. Читается буквально на одном дыхании и, самое главное, получает свое дальнейшее развитие в процессе игры.

Среди основных черт, выделяющих "Сварог" из ряда прочих real-time стратегий, хотелось бы отметить саму игровую концепцию и неординарную ее реализацию. Неординарность заключается в подходе авторов к, скажем, вопросам появления новых юнитов в игре (кстати, роль юнитов здесь играют люди). В обычной RTS это наверняка была бы простая "штамповка", а здесь было решено пойти наиболее естественным путем. Лицо женского пола уединяется с лицом мужского пола в хижине, и... правильно, через краткий промежуток времени на свет появляется ребенок, вскорости превращающийся во взрослого. Точно так же, натуралистически, освещены вопросы пропитания: люди выращивают репу и потом употребляют ее на обед.

С графической точки зрения "Сварог" тоже найдет чем порадовать геймера. Игра имеет собственный, четко продуманный, намеренно гротескный графический стиль - это и анимация забавных человечков, и их поведение. Кстати, они умеют плавать! Так что перемещение по воде возможно и без помощи кораблей.

Подводя же итог, хочется отметить, что ребятам удалось создать интересную и вполне достойную внимания игроков стратегию, с юмором и в то же время достаточно глубоким геймплеем. "Сварога" можно порекомендовать даже тем людям, жанровые предпочтения которых лежат в иных областях.

Школа и приколы



Есть такая традиция: все российские издатели первым делом норовят выпустить какой-нибудь красивый квест. Ведь сделать квест куда проще, нежели RTS или тем более 3D Action. «Явь» - не исключение. Их последняя игра - «Школа и Приколы» - это добротный и интересный квест для всех возрастных категорий.

Сюжет игры прост и незатейлив. Тройка местных оболтусов, прогуливающих занятия в школе, сталкивается с художником-магом. Раздолбаи, совсем даже не подозревая, с чем они связались, "критикуют" незаконченную картину волшебника. Магистр кисти и красок неожиданно предлагает нарисовать портрет одного из троицы. Ребята, естественно, соглашаются (а вы бы отказались?). Портрет удается на славу: главарь шайки превращается в эдакого Самоделкина с горшком герани вместо головы, два его друга также мутируют в нагромождение авангардистских фигур, а картина рассыпается на мелкие кусочки. Выпустив пар, художник объясняет юным балбесам, что, мол, дабы вернуть себе привычный облик, они должны отыскать все кусочки картины, собрать их в единое целое, внимательнейшим образом изучить пейзаж и только потом критиковать. Все вышесказанное мы наблюдаем на экране в виде большого заставочного ролика, выполненного в 3D. А дальше начинаются приключения...

Новаторство в игроделанье всегда приветствуется. Поэтому нельзя не отметить попытку разработчиков привнести в игру элементы логических головоломок. Симбиоз удался на славу: стандартный и привычный любому квестоману click&play перемежается занятной игрой в слова, наподобие той, что проводится в финале телевизионного подросткового шоу «Звездный час». Идея, как и все гениальное, проста до безобразия. Общаясь с товарищами по несчастью (вероятно, картина не понравилась всей школе, так как игровые персонажи в основном состоят из тех же кубических нагромождений, что и главный герой), вы можете сыграть с ними в «Слова». Если составленное вами слово окажется длиннее слова противника - победа за вами. В награду получите аналог местной валюты - фантики.

Нельзя не отметить индивидуальность игры, ее подчеркнуто сюрреалистичную атмосферу, превратившую простое хождение по школе в увлекательную историю. Чего не отнимешь у авторов, так это фантазии и оригинальности.

В РАЗРАБОТКЕ

Airport Inc.



Что: RPG * **Кто:** Krisalis / Telstar/Бука * **Когда:** Весна 2000

В основе > Город строили? Да, в SimCity. Курят на фермах разводили? Да, в SimFarm. Инопланетян воспитывали? SimMars. Аэропорт строили? Нет? А придется.

Как играть > Все просто, как две копейки: основываем аэропорт и делаем его настолько крутым, чтобы все конкуренты полопались от зависти.

Чем цепляет >По меньшей мере оригинально. Хотя, как и любая игра класса Sim-чего-то-такое, вещь на любителя.

Как выглядит > SimCity 2000 видел? Та же фигня: полный трехмер, несколько степеней детализации, текстурированные модельки и пиксельные чувачки-пасажиры.

Что ещё > В качестве стартовой площадки можно избрать один из сотни известных аэропортов. В игре более 200 компаний, специализирующихся на перевозках, у каждой свои особенности и заморочки. Большой выбор различных геморроев, начиная от банального террориста с бомбой и заканчивая массовыми цунами с затоплением ВПП.

Будем ждать! Ты был в Керчи? Не был - жди. Был - жди.

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ

Atriarch



Что: Экономический симулятор * **Кто:** World Fusion * **Когда:** 2000 год

В основе > Что-то в последнее время стало модно выпускать онлайновые ролевики. Лавры онлайновой "Ультимы" не дают покоя конкурентам. Но фэнтезийная тема уже многим оскомину набила. Так почему бы не сделать онлайновую sci-fi RPG? Напихать туда гигеровских Чужих, и только в путь. Уже делают.

Как играть > Даже если ты никогда не играл в компьютерные игры, даже если ты и Pentium в глаза не видел - с Atriarch разберешься за пять минут. Там просто надо жить отдельной жизнью. Обзаводиться связями (угу - такими тоже), зарабатывать репутацию, спасать друзей и крушить врагов.

Чем цепляет > Хороших онлайновых RPG - раз-два и обчелся. Atriarch, вдобавок, станет первой на моей памяти игрой, где объединены два жанра: RTS и RPG. Здесь нельзя выжить одному. Здесь, как нигде, важно иметь поддержку друга. Основать с соседом Васей свою собственную империю, перебить всех врагов, отравить Васю и возвести на престол свою девушку (например, Ваню) - сказка, да и только.

Как выглядит > Ни одного спрайта, только полигоны. Представляешь, как это все будет тормозить?

Что ещё > Несколько иноземных рас (про гномов, троллей и орков забудь, как про страшный сон). Вся материя в мире Atriarch - органическая. Покупаешь меч, а он тебя за руку кусает, потому что настроение плохое. Рехнуться можно...

Будем ждать? А ждать пока что нечего. Одни обещания.

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ

Beetle Buggin'



Что: Автоаркада * **Кто:** Xpiral / Infogrames * **Когда:** Весна 2000 года

В основе > Вы когда-нибудь видели "Фольксваген-жук"? Между прочим, по популярности эта машинка сравнима с нашим "Запорожцем". За пятьдесят лет было продано больше 20 миллионов автомобилей. Но нормального симулятора "Запорожца"... пардон, "Фольксвагена" не существовало. До поры до времени.

Как играть > Помесь "Микро-машинок" и Need for Speed. От первого - аркадность и некая мультяшность всего процесса в целом, от второго - весьма реалистичная физическая модель.

Чем цепляет > Необычно, красиво и очень забавно. Куча разноцветных "Запор..." "Фольксвагенов", несколько вариантов одиночной и многопользовательской игры. Можно настраивать любые параметры машинки: от размера и веса до предельного угла поворота и прыгучести.

Как выглядит > Свой собственный 3D движок. Причем умеет работать без 3D ускорителя, что в наше время уже большая редкость. Уровни гигантские, зап... тьфу ты, черт! Эти, которые на "Ф", как настоящие.

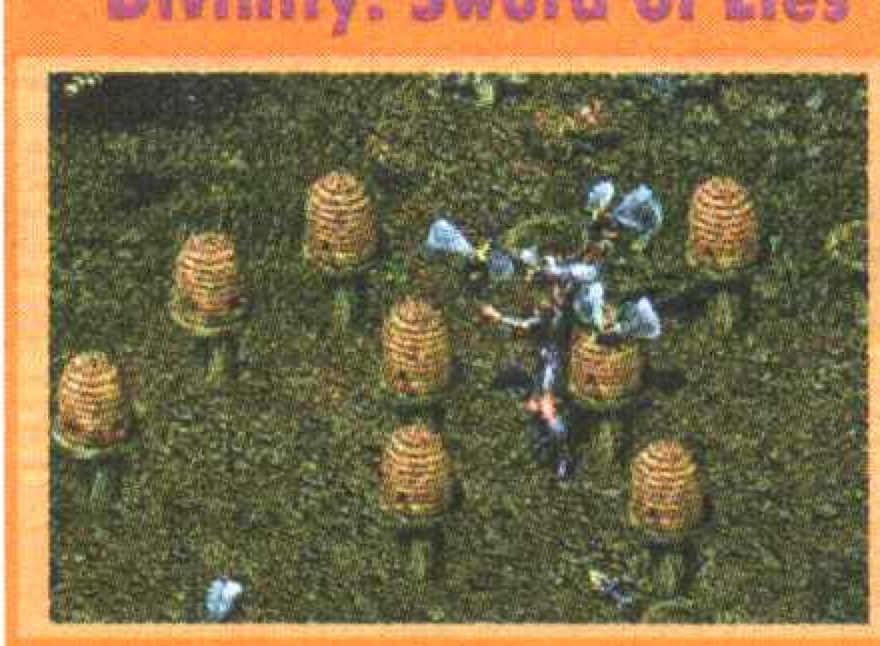
Что ещё > Более двадцати различных трасс. Можно просто кататься наперегонки, а можно принять участие в турнире и на заработанные деньги апгрейдить свой "Запорожец" (что я несу?!).

Будем ждать? А "Запорожец" - машина класс! (с) Б. Титомир.

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ

Divinity: Sword of Lies





Что: RPG * **Кто:** Larian Studios * **Когда:** Осень 2000 года

В основе > Легко ли сделать клон Diablo и Baldur's Gate в одном лице? Даже не так: легко ли сделать хороший клон? В который было бы интересно играть? И чтобы он на фоне Diablo 2 смотрелся? Трудно. Но можно.

Как играть > Бродим по лабиринтам, рубим монстров, гребем лопатой экспу. Термин hack'n'slash знаком? Он, родимый.

Чем цепляет > Неоспоримая фишка игры - скриптовый интеллект монстров. Они не только обладают стадным инстинктом и умеют убегать от файерболов, но еще и пытаются устраивать внезапные атаки, заманивать вас в ловушки. Представь: идешь ты по коридору, тебя встречает град стрел. Отступаешь в выбоину в стене, и вдруг сверху падает решетка. Ты заперт, а сзади отнюдь не сытый монстр.

Как выглядит > Direct3D и Glide. Цветное освещение и куча спецэффектов. Pentium III 500 и пять кадров в секунду. Шутка.

Что ещё > Своя система развития персонажа и накопления экспы (каждое умение стоит некоторое количество EXP, и игрок волен сам выбирать, что ему дадут за проявленные геройства). Основной режим боя в реальном времени и альтернативный, походобойный, для фанатов стратегии и тактики.

Будем ждать? Ждем, если не обманут...

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ



Need for Speed: Porsche Unleashed






Что: Автосимулятор * **Кто:** Electronic Arts * **Когда:** Весна 2000 года

В основе > Ну Need for Speed это, Need for Speed. Читай по губам - N-e-e-d f-o-r S-p-e-e-d! Пятая часть.

Как играть > Садишься в тачку и прешься. Нет, вру, сначала прешься, потом садишься в тачку. Тьфу, опять перепутал: сидишь в тачке и прешься, прешься и пр... И чумовой реализм, отпаднейшая физическая модель - лучшая за всю историю жанра, и скорость, и ветер, бьющий в лобовое стекло, и закипающий в крови адреналин. Говорю же - Need For Speed.

Чем цепляет > Переделали практически на все 100 процентов. Разработчики решили отказаться от былого великолепия колесных средств, а вместо этого целиком и полностью сконцентрироваться на одной-единственной марке автомобилей - "Porsche". Заключив договор с одним из крупнейших автомобильных концернов, EA получила доступ ко всей технической документации. В игре представлены все "Порше", увидевшие свет с момента основания фирмы и до конца второго тысячелетия. Теперь это не просто игра - отныне это еще и рулезная автомобильная энциклопедия (кролики - это не только...).

Как выглядит > На порядок круче четвертой части. А знаешь, почему? Послали подальше PlayStation версию и начали по полной программе использовать возможности современных 3D ускорителей. Если ты тащился, как мытый розовый слон, наблюдая отблески на хромированном покрытии кузова в четвертой части, то крепче держись за стул и мирись с мыслью: дальше будет много круче.

Что ещё > Два новых режима игры: Porsche Evolution и Factory Driver. Первый позволяет окунуться в мир автомобилей "Порше" и прокатиться на всех известных моделях. На заработанные призовые очки можешь апгрейдить своего железного коня, поставив, скажем, в допотопный лимузин трехлитровый мотор 1995 года выпуска. Factory Driver - практически полный аналог Carmageddon. Тебе надевают на голову шлем, сажают в только что сошедшую с заводского конвейера тачку и предлагают прокатиться по узенькой улочке на скорости 200 миль в час. Или сигануть в речку с обрыва...

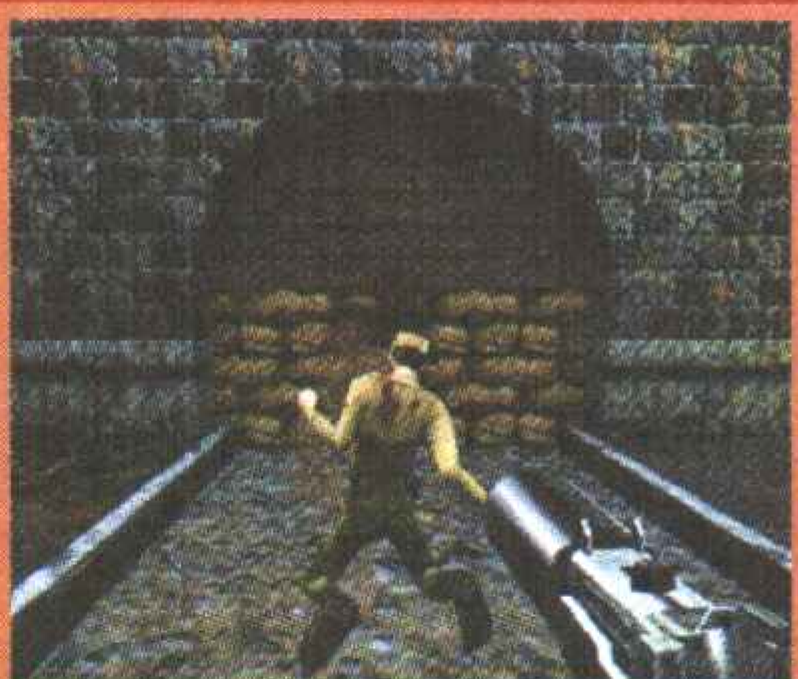
Будем ждать? Самолично задушу каждого, кто скажет "нет".

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ

Soldiers of Fortune






Что: 3D Action * **Кто:** Raven Software / Activision * **Когда:** Весна 2000 года

В основе > Солдаты удачи на тропе войны. Играем за Джона Маллинса, спасаем мир от разного рода угроз (ядерной, экологической, демографической и полного отупения населения земного шара). Бандиты, как обычно, первыми просекают фишку и тырят из-под носа у правительства все те же боеголовки с отупляющим газом. После чего успешно шантажируют оными боеголовками местное население на предмет потырывания личной собственности. Правительству забота - наемникам работа (платят нехилые бабки, между прочим). населения земного шара). Бандиты, как обычно, первыми просекают фишку и тырят из-под носа у правительства все те же боеголовки с отупляющим газом. После чего успешно шантажируют оными боеголовками местное население на предмет потырывания личной собственности. Правительству забота - наемникам работа (платят нехилые бабки, между прочим).

Как играть > Бегаешь с шотганом/рокетлаунчером (четыре режима действия!) наперевес и кладешь бандитов. Изредка спасаешь заложников, совсем изредка уничтожаешь ядерные боеголовки. Шатаешься по поездам, метрополитену, секретным базам. Вприпрыжку и вприсядку. А в общем и целом - нечто между "Кингпином" и "Халф-Лайфом".

Чем цепляет > Атмосферой настоящей Войны-в-одиночку. Один хороший на всех плохих (и все на одного) - это даже у Дюма было. Намек на миротворческую тему добавляет игроку уверенности, что дело его правое и он победит. Снайпер райфл и пистолет-пулемет добавляют еще больше уверенности. Формула успеха в борьбе против оккупантов и бандитов: четыре ножа в щиколотку=два ножа в грудь=один нож в горло. Вертолет снимается банальным отстрелом пилотов из снайперки. А ты думал, из ракетницы, да?

Как выглядит > На третьей "Вуде" - потрясающе. Пусть даже движок от второй "Кваки". Зато переделанный по полной программе. "Кингпин" все-таки отдыхает, при всех его прошлогодних качествах.

Что ещё > Музыка рулить будет - такого эмбиента пока еще нигде не было. Тридцать карт сингла с сюжетом (см. выше). Двадцать для мультиплеера. Сотни две моделей бандитов и десяток - солдат удачи. Мультиплеер обещает быть рулезным (по части разнообразия проигрывает даже бывалый "Анрыл Турнамент").

Будем ждать? Спрашиваешь!..

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ

Splinter





Что: Action * **Кто:** Stromlo / Electronic Arts * **Когда:** Апрель 2000 года

В основе > Черт знает какой там год, черт знает где. Вроде бы Земля, а может быть, что и Марс. Прогресс допрогрессировался до такой степени, что разучились даже есть ложками, зато каждый встречный может собрать на коленке ядерную бомбу. Мечта идиота - нация не людей, но военных.

В засекреченных по самое некуда лабораториях скрестили танк с блохой и получили автомобиль, способный свернуть Великую Китайскую стену и пролезть в любую щель диаметром 30 сантиметров. Пока отмечали свое великое открытие (надрались, ясен пень, в дугу), автомобильчик-то и слямзили. Пришлось в срочном порядке трезветь и собирать еще один танкоблох. Посадили туда двух самых трезвых спецов и послали на поиски "беглеца".

Как играть > Descent. Обещают. То есть обещают круче, но пока почему-то не верится. Говорят, что искушенному фанату трехмерных леталок предоставят все необходимое - от запутанных коридоров до обширных помещений размером с галактику.

Чем цепляет > Сюжет присутствует не только в заставочном ролике, но и в игре. Миссии (а их будет шесть штук, по десять заданий в каждой) перемежаются классными видеороликами. Обещают не просто игру, а увлекательный интерактивный фильм а-ля "Халф-Лайф".

Как выглядит > Круто-круто, и все такое. Даже свой собственный движок придумали - с динамическим освещением, рельефным текстурированием и... чего я там еще забыл? В общем, оно тоже будет! Честно-честно.

Что ещё > Врагов немного, но те считают себя исключительными умными. Довольно интересная система пополнения энергии и боезапаса: патронов в ящичках и коробок с красным крестом на уровнях не встретишь. Зато можно откушать мясца убиенного муравья и рыгать потом полчаса пламенем из огнемета. Либо же перековать броню поверженного робота в апгрейд для пушки.

Будем ждать? А почему бы и нет? Descent 4 когда еще выйдет...

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ

The Real Neverending Story




Что: Квест * **Кто:** Discreet Monsters * **Когда:** Осень 2000 года

В основе > Кому-то эта игра покажется чересчур детской. Но на самом деле тут все круто и очень не по-детски. "Бесконечная история" по сюжету книги немецкого писателя Митчела Энде повествует о поистине бесконечной борьбе Добра и Зла!..

Как играть > Пройдет еще сто лет, а квесты останутся теми же. Ходишь, щелкаешь мышкой, читаешь сообщения и выискиваешь подсказки. Все.

Чем цепляет > Просто хороший квест. Последнее время данное словосочетание употребляется реже и реже. В том и достоинство.

Как выглядит > 3D во всем. Еще один шаг вперед по сравнению с "Грим Фанданго". Высокодетализированные модели персонажей, интерактивные ландшафты и motion-capture анимация.

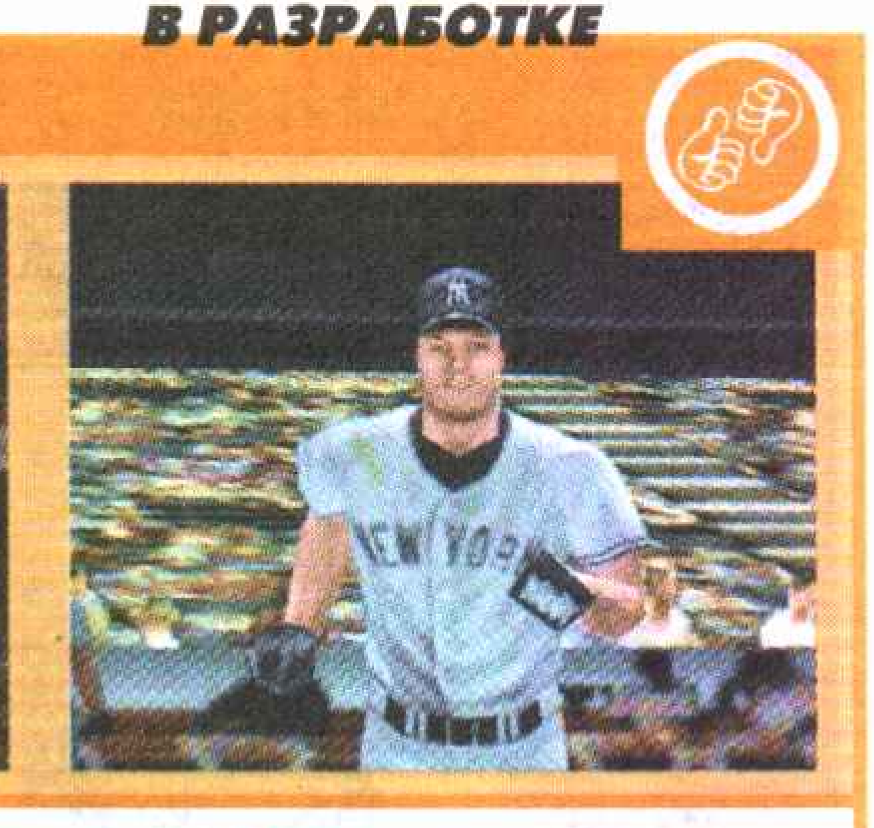
Что ещё > Интересна попытка привнести в квест элементы аркады. Например, в диалоге тебе придется выбирать не ту или иную реплику, а... определенную эмоцию (усмешка, угроза, подхалимство). Причем времени на раздумья - кот наплакал.

Будем ждать? Квестовики в живых есть? Ау! Тут вам квесту привалило.

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ

Triple Play 2001

Что: Бейсбол * **Кто:** Trey Arch / Electronic Arts * **Когда:** Весна 2000 года

В основе > Бейсбол. Пятый в серии. Все как прежде, но малость лучше. Выходит с завидным постоянством в силу увлеченности американцев спортивным продуктом данного рода. Каждому свое, однако.

Как играть > Бегаешь по полю со здоровенной дубиной и вместо того, чтобы огреть судью промеж лопаток, ловишь дурацкий мячик. А вообще смотри телевизор, и сам все поймешь.

Чем цепляет > Камеру новую сделали - из-за плеча игрока. Реализм от этого улетел на невиданные высоты, да там и остался, прихватив с собой эффект присутствия. Так что теперь вместо попки Лары Крофт наблюдаешь задницу здоровенного негра, из-за которой, к слову, ничего не видно.

Как выглядит > Менее квадратные, чем в прошлом году, игроки. А еще через год будут еще менее квадратными. Глядишь, к концу века им все углы пообтешут. А пока единственный круглый элемент в игре - мячик.

Что ещё > Разработчики купили у вдовствующих жен известных бейсболистов права на использование их физиономий. Так что теперь каждый третий квадратный манекен - сама знаменитость.

Будем ждать? Да ну его в качель, имхо...

ГОТОВНОСТЬ

ВЕРДИКТ

BattleZone II: Combat Commander



Что: Action-Strategy * **Кто:** Pandemic Studios / Activision * **На кого:** Uprising
Сколько: P200(PII-400), 32(64)Mb, 3D уск.
Вмногером: Как угодно * **Объем:** 1 CD

В основе > Пребывая в шкуре младшего офицера многонациональных космических сил, надо принести победу Земле-матушке и урыть зловредную расу Scion'ов.

Как это происходит > Смесь 3D экшена со стратегией в реальном времени. Добываешь ресурсы, строишь здания и юнитов, и при желании можешь забраться внутрь любого своего воина, дабы наглядно продемонстрировать врагам, где обитает Кузькина мать.

Rulezz >Интересный сюжет. Оригинальный жанр. Достаточно удобный интерфейс.

Suxx >Скукота зеленая, в особенности первые миссии. AI ущербен, болеет неизлечимой манией стрелять по своим же юнитам. Не ищет коротких путей и всегда предпочитает наиболее длинную дорогу. Сами юниты графически не то чтобы уродливы, но и не красавцы. Миссии крайне быстротечны и ограничены жесткими рамками задач.

Прикол > В целом, весьма неплохая графика, но и системные требования о-го-го!

8,1 Дождались! **Мультиплеер хочешь? Бери! Остальным по желанию.**

ВЕРДИКТ

Earthworm Jim 3D



Что: 3D Аркада * **Кто:** Interplay * **На кого:** Croc *
Сколько: P200(PII-266), 16(32)Mb, 3D уск.
Вмногером: Нет и не будет * **Объем:** 1 CD

В основе > Жил-был национальный герой трехмерных аркад - червяк Джим. Потом ему на голову упал холодильник, и мир вокруг Джима преобразился, стал каким-то... трехмерным, что ли? А червяк отправился собирать разлетевшиеся по закоулочкам шарики и укатившиеся в лес по дрова ролики.

Как это происходит > Трехмерная аркада, местами детская, но повсюду прикольная. Плавающая камера, угловатые трехмерные враги и полное отсутствие сюжета, вытесненного чисто американским юмором.

Rulezz > Умеют ведь делать прикольные игры, когда захотят! И непонятно, кто еще над кем смеется: то ли разработчики над тобой, то ли ты над главным героем. Оружие, монстры, задания, встречные персонажи - все так и норовят вызвать у играющего припадок истерического хохота. По играбельности - рулез полный.

Sux > Извечная проблема всех трехмерных аркад - камерой зовется. Всегда тупая, всегда с глюками, обязательно испортит общее впечатление. Враги тупые, но это даже недостатком назвать сложно (в конце концов - не в 3D Action играем!)

Прикол >Все действие происходит в мозгу главного героя. Всего четыре уровня: память, страх, счастье и фантазии. Желающим проводить аналогию с тов. Фрейдом - флаг в руки.

8,4 Дождались! **Аркады бессмертны! Как ни странно... (Дубль два.)**

ВЕРДИКТ

Half-Life: Opposing Forces



Что: 3D Action * **Кто:** Gearbox / Sierra * **На кого:** Сама на себя
Сколько: P233(PII-300), 32(64)Mb, 3D уск.
Вмногером: В любых возможных формах * **Объем:** 1 CD

В основе > В бой идет спецназ. Ему надо проникнуть в недра корпорации Black Mesa и уничтожить ученого, виновного, по мнению правящих кругов, во всех этих инородных вторжениях.

Как это происходит > Нет, только не говори мне, что ты не видел первого Half-Life! Все то же самое. Конкретный такой адд-он.

Rulez >Отличный дизайн уровней - простота сочетается с наличием обходных путей. Соратникам по спецназу можно отдавать указания. Большой ассортимент оружия, монстров много, отличаются умом и сообразительностью. Сюжет, опять же, динамичный и интересный.

Suxx > Несмотря на весьма неплохой AI, "помощники" продолжают тупить, цепляться за препятствия и лезть на рожон.

Прикол > Атмосфера осталась прежней. Это тот же Half-Life, где не знаешь, что ждет тебя за углом, и жутко боишься темных коридоров.



8,5 Дождались! **Классный адд-он - чего уж тут говорить!**

ВЕРДИКТ

Jetboat Superchamps



Что: Гонки (в своем роде) * **Кто:** Fiendish Entertainment * **На кого:** Hover Race
Сколько: P200(PII-266), 32(64)Mb, 3D уск
Вмногером: Не-а! * **Объем:** 1 CD

В основе > Гонки на катерах. Ну и что, что трасс мало. Персонажей, между прочим, тоже кот наплакал. Зато гонки. Зато на катерах.

Как это происходит >Вот представь: если отломать у «Запорожца» колеса, поставить ему вместо бензинового мотора дизельный, и засунуть его в воду, да еще добиться хотя бы нулевой плавучести, то получится... Фигня получится, одним словом. Здесь просто катаются на обыкновенных катерах.

Rulezz > А графика, между прочим, совсем ничего. Да и трассы, несмотря на их малое количество (всего три штуки), сделаны на славу. Физика вроде бы реальная (не знаю, сам на катерах не катался).

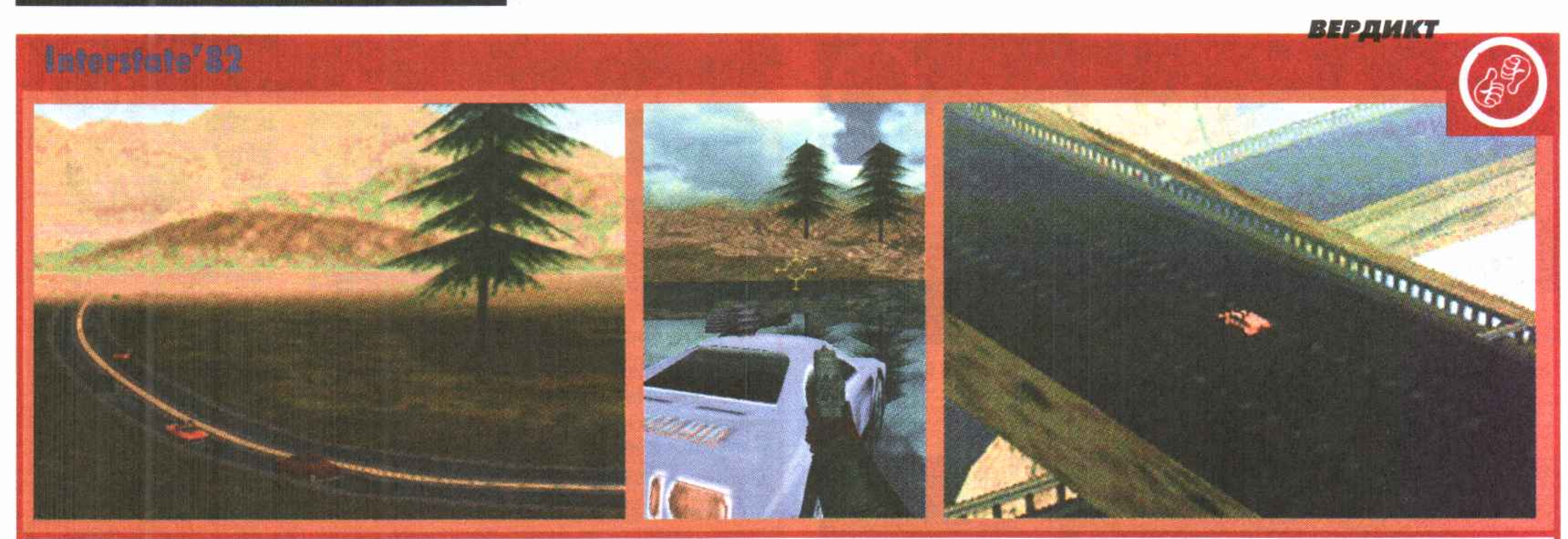
Suxx > Быстро проходится и быстро же приедается. И даже различные уровни сложности вкупе с прогрессирующим AI соперников не добавляют игре привлекательности.

Прикол >Зато персонажи анимешные. И девочки вполне... конкурентоспособные!

6,5 Дождались! **На безрыбье и «Запорожец» катером**

ВЕРДИКТ

Interstate'82



Что: Автогоночный 3D Action * **Кто:** Activision * **На кого:** Interstate'76 * **Сколько:** P233(PII-300), 32(64)Mb, 3D уск. * **Вмногером:** Если захочешь * **Объем:** 2 CD

В основе > Когда-то была такая хитовая игра - Death Track. Многие пытались сделать нечто похожее, но ближе всех удалось подобраться Activision, выпустив Interstate'76. Подобралась, но не переплюнула, и игра быстра ушла в небытие - уж слишком тормозной движок, чересчур сложное управление. Activision ошибки учла. И сделала продолжение.

Как это происходит > Что будет, если совместить хороший 3D Action (с возможностью переключаться между видом из глаз и видом от третьего лица) с хорошим автогоночным симулятором? Правильно, получится Interstate'82 - кровавая и беспринципная бойня на дорогах.

Rulezzzz > Графика на порядок лучше, чем в первой части. Довели до ума и без того неплохую физическую модель. Провели ревизию арсенала оружия, освежили набор убойных тачек - разработчики выложились по полной программе.

Suxx > Управление, хоть и аркадное, но все же чрезмерно усложнено. Чувствуется общая несбалансированность игры (пережиток первой части): одни миссии проходятся за пять минут, на другие убиваешь по пять часов.

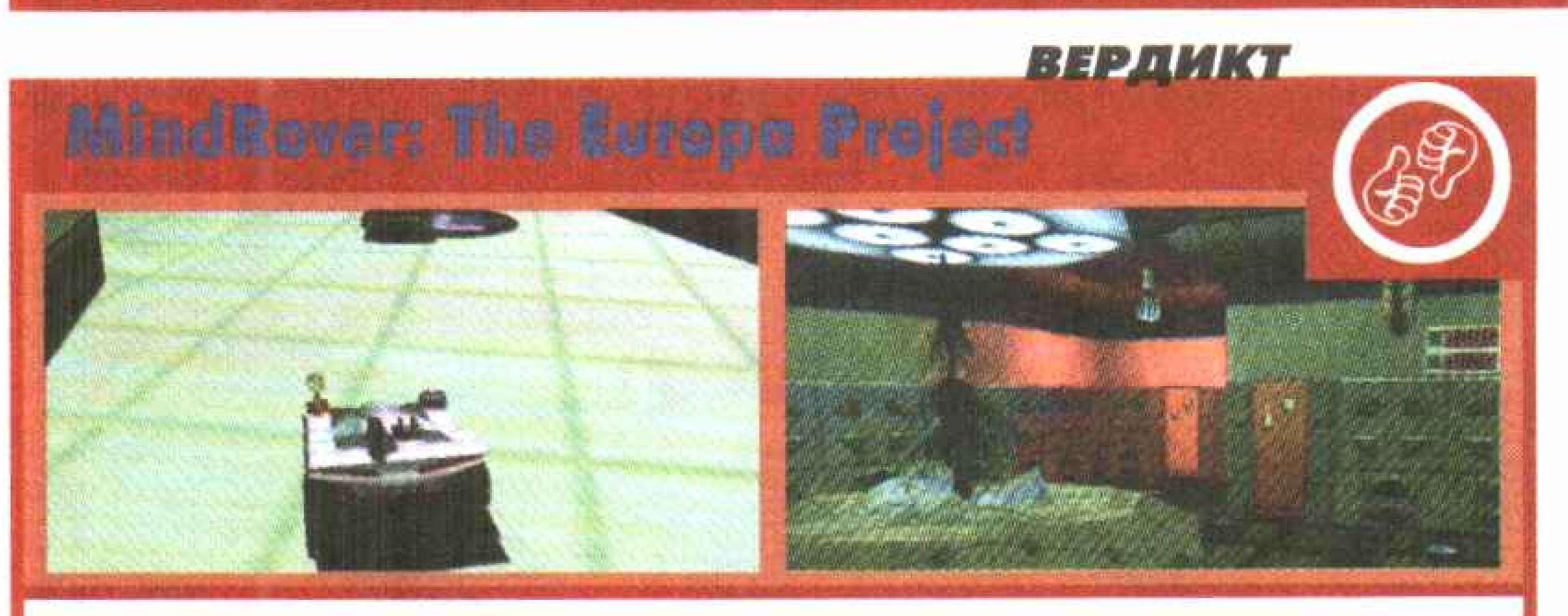
Прикол > Полная свобода передвижений (никто не мешает свернуть с трассы и покататься по окрестностям). Всегда есть несколько путей для достижения одной и той же цели. Динамичный и интересный сюжет.



8,2 Дождались! **Что тут скажешь - у некоторых получается! (с)**

ВЕРДИКТ

MindRover: The Europa Project



Что: Стратегия * **Кто:** CogniToy * **На кого:** Core War *
Сколько: P200(PII-266), 32(64)Mb, (3D уск.)
Вмногером: Найдешь - будет, а пока нет * **Объем:** 1 CD

В основе > Когда разработчикам вконец осточертевает делать игры, они стукаются головой об стенку и начинают гнать откровенную лажу. Получаются игрушки вроде этой. Недалекое будущее. Все самые умные слиняли на необитаемую планету и стали там клепать тупых роботов. Роботы могут драться между собой, либо же гонять кругами в примитивном симуляторе. Врубился, в чем суть игры? Тупых роботов будешь собирать!

Как это происходит >Представь: есть у тебя куча недоделанных движков - для 3D Action, для файтинга, для гонок. Графика недоделанная, звук практически отсутствует, зато есть возможность самому спрограммировать AI. И ты этот AI программируешь.

Rulez >Идея, несомненно, интересная...

Suxxxx > ... но почему же такая реализация убогая? Почему, казалось бы, такой простой процесс, как сборка воедино отдельных блоков и организация между ними логических связок (типа движок с колесами, руль с рулевой тягой), требует предварительного принятия на грудь? Геморроя захотели?

Прикол > Так получите! Геморрой во всей его красе! Приколись!

3,5 Дождались! **Ага. Конечно...**

ВЕРДИКТ

Phoenix

Что: Космический симулятор * **Кто:** Team 17
На кого: FreeSpace, Wing Commander * **Сколько:** PII-266(PII-400), 64(128)Mb, 3D уск.
Вмногером: Нет * **Объем:** 1 CD

В основе > Разгоревшаяся из-за убийства очередного посла война между Землей и таинственной расой намоулов кардинальным образом меняет жизнь рядового космического полицейского.

Как это происходит > Симулятор битвы в открытом космосе. Если ты видел одну игру из этого жанра - ты видел их все.

Rulezz >Развитая сюжетная линия и приятное разнообразие миссий, наделенный незаурядным характером главный герой и возможность продвижения по служебной лестнице - все это создает неповторимую атмосферу эпической саги масштаба Wing Commander.

Suxxx >Слабая проработка статистики и характеристик космических кораблей. Не особо богатый выбор оружия и неограниченный боезапас (читерство, имхо). Нельзя отдавать указания своим соратникам, и (о, боже! рехнулись, что ли?) сохранять игру. Слабоватый AI (опустил, однако).

Прикол > Каким-то непонятным человеческому уму образом "интересность" игры перевешивает все ее мелкие недостатки.

7,8 Дождались! **Хороший подарок любителям Wing Commander.**

ВЕРДИКТ

Rally Championship 2000

Что: Ралли * **Кто:** Actualize Ltd. / Magnetic Fields * **На кого:** Coin McRally
Сколько: P233(PII-400), 32(128)Mb, 3D уск.
Вмногером: На одном компе либо же по сети * **Объем:** 1 CD

В основе > Полноценный симулятор ралли. Симулятор с большой буквы, с настоящей (читай - реальной) физикой, прототипами реальных гоночных автомобилей и хорошими трассами.

Как это происходит > Первым делом выбрасываешь из головы всю свою аркадную ересь и ухарство и свыкаешься с мыслью: прозевал поворот на полсекунды - сошел с трассы. Потом, когда перестаешь делать ошибки, вроде как бы даже и нравится.

Rulezz >Большой выбор машин. Великолепная, хотя и немного тормознутая графика. Про физическую модель уже говорил, но все равно повторюсь - она чудо как хороша! Фанаты оценят по достоинству.

Suxx > Все-таки реализм - вещь в себе. Если ты никогда не садился за руль колесного средства передвижения и понятия не имеешь, что такое входить в поворот боком - расслабься, дальше первого столба ты не уедешь (фигурально, естественно, откуда на трассах столбы?).

Прикол >Четыре режима игры (в том числе и аркадный). Перед тем как затусоваться в сборную и рвать противников, можно спокойно потренироваться в одиночку.

7,5 Дождались! Типа да... хотя вещь явно на любителя.

ВЕРДИКТ

Speed Demons



Что: Автогонки * **Кто:** Microids / Electro Mechanic Games* **На кого:** Ignition
Сколько: P166(PII-300), 32(64)Mb, 3D уск.
Вмногером: По сети * **Объем:** 1 CD

В основе > Их много было, таких игр. Сколько раз нам предлагали сесть за руль очередного драндулета и прокатиться с ветерком. Поучаствовать в гонке, где главное - не победа, но участие, а также прыжки в высоту и лобовые тараны каждого первого столба. На старт. Внимание! Еще раз...

Как это происходит >Вариация на извечную тему "четвертый лишний". Первые три машинки, добравшиеся до финиша, по уши в шоколаде, а водилы остальных курят на обочине. И так до умопомрачения.

Rulezzz > Круто и убийственно в плане играбельности. Динамично и прикольно вообще и в частности. Машинки забавные, трассы красивые, противники тупые - нет, скажи мне, ну что еще надо нормальному русскому человеку?

Suxx > Такое понятие как "игровая физика" отсутствует полностью. Движок тоже вроде бы не до конца проработан - часто не вписываешься в повороты и тычешься мордой в камни. Или это только я так езжу?

Прикол >Семь машинок, десять трасс. Есть минимальный простор для дизайнера - навесить на кузов подвеску и двигатель.

7,5 Дождались! Фанатам аркадных гонок - на ура!

ВЕРДИКТ

Swedish Touring Car Championship

Что: Автосимулятор * **Кто:** Digital Illusions * **На кого:** TOCA 2
Сколько: P-166(PII-266), 32(64)Mb, 3D уск.
Вмногером: Есть такая буква * **Объем:** 1 CD

В основе > Чемпионат легковых гоночных автомобилей.

Как это происходит > Автосимулятор со стандартными возможностями. Есть вид изнутри, сверху, сбоку и т.д.

Rulez >Прежде всего - качественный продукт, как по графике (внимание к деталям - блики солнца, следы от покрышек на дорожном покрытии), так и по реалистичности - в игре участвуют известные гоночные команды; большая подборка автомобилей. Хорошая физическая модель плюс возможность "подстраивать" машину под себя, оперируя основными характеристиками.

Sux > Встречаются недоработки: к примеру, нельзя выехать за пределы трассы; неудобный и странный пит-стоп; прочее.

Прикол > AI неплохой. А что - редкий случай!

7,8 Дождались! ... ничего революционного, авторам удался весьма качественный продукт.

ВЕРДИКТ

Tzar: The Burden of the Crown

Что: RTS * **Кто:** Haemimont * **На кого:** на любой хороший клон
Сколько: P200(PII-266), 32(64)Mb
Вмногером: Куда уж без этого * **Объем:** 1 CD

В основе > Побочный сын некогда славной королевской фамилии узнает о своем высокородном происхождении и берется восстановить империю и восславить память предков. Типа, предыстория.

Как это происходит >Стратегия, да в реальном времени. Графика - 2D only. 2000 г. (так, к сведению разработчиков).

Rulezz >Выглядит красиво и детализированно. Три расы, каждая со своими строениями и юнитами. Последние умеют копить опыт и потихоньку крутеть. Большое поле деятельности для любителей апгрейдиться. Отличные звук и музыка.

Suxx >Как и во всех играх подобного плана, AI оставляет желать лучшего. Тактика компьютерных оппонентов сводится к простой "нас много и мы в тельняшках".

Прикол >Разработчики честно пытались не сделать клон и ввели массу интересных "фишек". Например, таверну, в которой можно сыграть в кости.

7,6 Дождались! Посмотреть стоит. Для тех, кто просто любит RTS.

ВЕРДИКТ

Urban Chaos



Что: 3D Action * **Кто:** Mucky Foot / Eidos Interactive * **На кого:** Tomb Raider, Fighting Force
Сколько: P233(PII-300), 32(64)Mb, 3D уск.
Вмногером: Не сложилось * **Объем:** 1 CD

В основе > Новобранец "органов" - D'arci Stern - спортсменка, комсомолка и, наконец, просто красивая девушка взваливает на свои не то чтобы хрупкие плечи проблему борьбы с преступностью в одном захолустном городишке.
Как это происходит >3D экшен с небольшими ролевыми элементами. Вид из-за спины, вращающаяся камера.
Rule(z) > Авторам практически удалось создать иллюзию мира, живущего своей жизнью. Немалое разнообразие моделей пешеходов... да и вообще чувствуется внимание разработчиков к деталям. Задания крайне разнообразны - поиск оружия, аресты, погони. Бесхозную технику можно приспособить под свои нужды. Временами появляются NPC-помощники.
Suxxxxx >Налицо графические глюки, упрощенное отображение техники и неточная физическая модель при езде на машинах.
Прикол >Есть несколько параметров (constitution, stamina, strength, reflexes), которые можно развивать. И хоть они не сильно влияют на игровой процесс, но определенно добавляют некоторую "изюминку".

7,8 Дождались! **А что - неплохая игра, надо сказать!**

ВЕРДИКТ

War in Heaven



Что: 3D Action * **Кто:** Valu Soft * **На кого:** Requiem
Сколько: P200(PII-300), 32(128)Mb, 3D уск.
Вмногером: Не-а... **Объем:** 1 CD

В основе >Название - "Война на небесах" - полностью раскрывает смысл игры. Выбираешь ангела или демона, и вперед - в бой!
Как это происходит >Стандартный 3D-"шутер".
(Rulez?!) > Сказать что-то хорошее об этой игре - задача не из легких. Более того - о ней вообще ничего хорошего сказать нельзя.
Sux >Графика безнадежно устарела. Структура уровней не проработана. Монстры подстать всему остальному - угловаты и пикселеобразны. Выбор оружия крайне мал. Никаких радующих глаз мелких деталей - даже трупов не остается. Звуковое сопровождение ничуть не лучше остального - отстой.
Прикол >Самое забавное, что при такой посредственной реализации игрушка изволит тормозить даже на весьма приличных, по российским меркам, машинах.

3,0 Дождались! **Отстой. Следующий!**

ВЕРДИКТ

Ацтек: Проклятие Золотого города



Что: Квест * **Кто:** Cryo Interactive / Руссобит-М * **На кого:** Egypt
Сколько: P166(PII-266), 32 RAM
Вмногером: Это как?! * **Объем:** 1 CD

В основе >Курица - не птица, Болгари - не заграница, "Ацтек" - не квест. Это "пошаговый клик" с большим количеством справочной информации. И не надо сравнивать с Grim Fandango. Жанр есть такой: познавательная, слегка интерактивная энциклопедия.
Как это происходит >Тупые европейцы, в отличие от тупых американцев, регулярно совершают ритуалы уделения внимания общему образованию. Поэтому Cryo на общий принцип квеста надела массу полезных знаний о жизни "Ацтеков". А сам квест сделала донельзя ненапряжным - дабы никто, не дай Бог, не застрял.
Rulezzzzz >Графика. Чего Cryo умеет - так это сделать плавные такие ацтекские ноги, плавно так... как бы это... перебираемые? перебирающие? в общем, пофазно перемещаемые по экрану. Все гладко и приятно глазу.
Sux > Это не игра - это либо разглядывание красот, либо приобщение младшего поколения к компьютеру и истории индейских народов одновременно.
Прикол >Не обнаружено. Все очень правильно и серьезно.

7,0 Дождались! **По вкусу.**

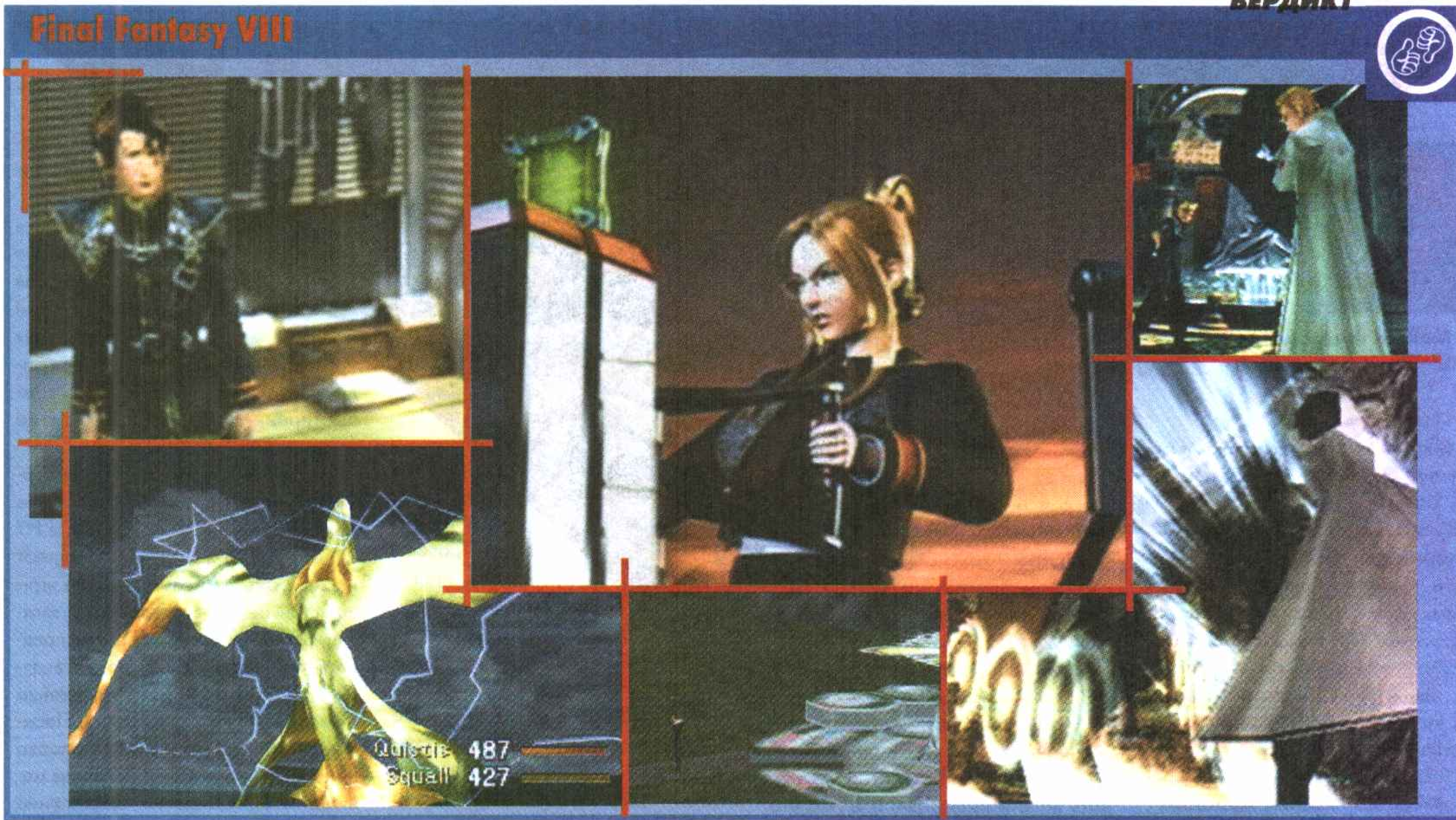


Might and Magic VIII - ему быть!

Как фанат серии M&M и всех ее "левых" отклонений, не могу пройти мимо этой новости: 3DO официально заявило, что в этом году на свет появится очередная серия великого и ужасного M&M (фанаты Визардри и Ультимы: молчать!) под названием Might and Magic 8: The Day of Destroyer. Пока что известно следующее: движок будет старый, времен седьмой части, заDirect3D'ванный. Сюжет - новый, связанный с континентом Jadame, который, насколько я помню, до сих пор не встречался ни в одной из серий M&M. Теперь героев будет не четыре as constanta, а один, их бишь ты плюс возможность по ходу игры набрать партию на выбор из 36 кандидатов, общим числом в пять человек. Твердого деления на Свет/Тьма не будет, зато появятся альянсы, примыкая к которым, можно поменять сюжетную линию игры. Ух, лично я жду не дождусь (пусть и движок старый). Да, кстати, 3DO пообещала, что лицензированный у Монолита движок LithTech 2.0 пойдет на нужды разработчиков M&M9!!!

Святослав Торик
torick@zmail.ru

Final Fantasy VIII



Что: Action-RPG * **Кто:** SquareSoft / GT Interactive * **На кого:** Только на себя * **Сколько:** P200(PII-400), 32(64)Mb, 3D уск. * **Вмногером:** Не бывает * **Объем:** 5 CD

В основе > Про Action-RPG слыхал? Да-да, парень, это такие смешные игрульки, где по экрану бегают маленькие гномики и месятся со всякой нечистью. Угу - пережиток прошлого и все такое. Тяжкое наследие приставок. Играбельность нулевая. Правильно говоришь - детские игрушки. Конечно же, не выдерживают никакой конкуренции в сравнении с нормальными RPG вроде Beholder и Baldur's Gate. Про Final Fantasy знаешь? Что, ни ухом, ни носом? Ну и правильно, не нужна она тебе. Зачем время зря тратить? Что? Купить хочешь? На пяти-то компактах? А тебе оно надо? Попробовать хочешь? Мой тебе совет - не пробуй. Почему?

Потому что, ексель-моксель, и все такое... Пропадешь ты в этой игре. Забудешь про Baldur's Gate, про всю свою ненависть к приставкам - маму родную забудешь! Не надо в нее играть - рискованно.

Как это происходит > Здесь можно бегать и прыгать. Здесь можно общаться с окружающим тебя миром и выполнять сюжетные квесты. Можно просто сидеть перед экраном и, выпучив глаза, восторгаться красивой графикой и умопомрачительными спецэффектами. Но все это ничто в сравнении с тем сюрпризом, что преподнесли тебе создатели игры. Во вселенной Final Fantasy надо жить. Надо вникать в игру и погружаться в ее атмосферу, как при чтении увлекательного фантастического романа. И тогда достигнешь блаженства, о котором Карлос Кастанеда мог только мечтать.

Сюжетная завязка проста, но она и не имеет большого значения. Имеет значение лишь все происходящее на экране после того момента, как ты заполучил управление главным героем. Бои с монстрами и общение внутри партии, удачи и проколы персонажей - все это отныне твоя головная боль и твоя маленькая радость.

Rulez(zzz) > Сюжетная линия достойна подражания. Такое полное описание игрового мира, такая проработка характеров персонажей вообще большая редкость на PC. Графически игра совершенна, в особенности боевые сцены. Прорисовка и анимация персонажей и монстров, эффектная реализация заклинаний - здесь есть, на что посмотреть.

Sux(xxx) > Реиграбельность практически нулевая. Если уж придираться, то и фигурки персонажей несколько угловаты, в особенности при максимальном приближении. А ведь еще и есть люди, которые на дух не переваривают анимешного стиля. Для таких - так вообще полный S...

Прикол > Музыкальное оформление - на пять баллов по всем параметрам. Ни одной PC'шной игре такое не снилось. Видеовставки с успехом могут конкурировать с лентами голливудских мастеров. Есть встроенная карточная мини-игра и даже свой собственный "тамагочи": небольшая отдельная программка, где можно выращивать своего собственного Чокобо (не путать с курицей), а потом импортировать его обратно в игру. Зачем? Верхом ездить.

Альтернативное мнение Absolute Games (www.ag.ru)

Aztec	6.5
BattleZone 2: Combat Commander	6.5
Championship Manager 99/00	8.5
Dick Johnson V8 Challenge	3.0
Earthworm Jim 3D	7.5
Final Fantasy VIII	8.0
Formula One 99	3.0
Interstate'82	9.0
Jetboat Superchamps	6.0
King of Dragon Pass	2.5
MindRover: The Europa Project	5.0
Phoenix	8.0
Rally Championship 2000	8.0
Sid Meier's Antietam!	8.0
Speed Demons	6.0
Supreme Snowboarding	8.0
Tzar: The Burden of the Crown	7.5
Urban Chaos	8.5
War in Heaven	2.0

От и До **Дождались!** **Трудно сказать. Мне, как поклоннику серии FF, трудно вынести объективный вердикт. Играть, скорее всего, будут. Любить будут. Но хитом не станет. А жаль. Игрушка-то достойная.**

Ярлыки развешивали: Дениска Киселев (Final Fantasy VIII), Константин Инин (Ацтек: Проклятие Золотого города), Глеб Власенко (BattleZone II: Combat Commander, Swedish Touring Car Championship, Tzar: the Burden of the Crown, Urban Chaos, War in Heaven, Half-Life: Opposing Forces), Николай Корнеев (Earthworm Jim 3D, Interstate'82, Jetboat Superchamps, MindRover: The Europa Project, Phoenix, Rally Championship 2000, Speed Demons)

Пришествие ролевой игры

Malleus the Magician
biodivers@glasnet.ru

Приветствую вас, господа.

Мир компьютерных игр, как и любой мир, созданный человеком, наделен богами и демонами, героями и антигероями, наконец, собственными законами и правилами. И одно из самых главных и широко известных в узких кругах правил гласит: "На PC невозможно воссоздать настоящую (читай - настольную) ролевую игру". Да... одной фразой я столько наворотил, что теперь без пива и не разобраться. Но все же давайте попробуем. Что составляет суть и основу ролевой игры в понимании "настоящих", настольных фанатов жанра? ОТЫГРЫШ РОЛИ, именно он и только он! Возможность побывать в фантастических и психологически непростых ситуациях, возможность выбрать себе персонажа в соответствии со своими самыми сокровенными пристрастиями (кому-то - добрую красавицу волшебницу-эльфийку, а кому-то - злого волосатого вора-хоббита) и, наконец, возможность побыть своим персонажем. Говорить, как он, действовать, как он, и своими действиями двигать сюжет игры.

❸ Это мой персонаж. Правда, красавец? А сейчас вы увидите женщин, которые меня таким любили...



А еще ролевики-настольники используют в качестве страшного ругательства такое загадочное слово - "манчкинизм". "Манчкин" - это игрок, которому плевать на отыгрыш роли; все, что его интересует, - это прокачка боевых качеств персонажа и сбор денег, ценных доспехов и оружия. Так вот, по большому счету, все компьютерные RPG со времен Драгонлансов и Бехолдеров и до нынешних Baldur's Gate и Might & Magic 6-7 - чистой воды "манчкинизм". Цель игры - пройти ее. Каждый новый крутой меч - полные штаны счастья. Ну а отыгрыш роли... да какой, к черту, отыгрыш - делай то, что заранее придумали разработчики, а иначе просто не пройдешь игру до конца.

Были попытки разорвать этот заколдованный круг, были. В Fallout I/II можно было убить кого угодно. Но поскольку цель игры была - всех спасти, то выглядело это просто глупо. В BG - абсолютно такая же ситуация. В M&M7 были 2 линии поведения - за хороших и за плохих - и, соответственно, 2 концовки. Оба варианта являлись зеркальными отражениями друг друга, и отыгрыша роли в этом было не больше, чем в любом историческом варгейме, где можно пройти кампанию за фашистов, а можно ее же - за американцев.

"Манчкин" - это игрок, которому плевать на отыгрыш роли; все, что его интересует, - это прокачка боевых качеств персонажа и сбор денег, ценных доспехов и оружия."

Так вот, господа, у меня для вас радостная новость: правило, считавшееся незыблемым, наконец опровергнуто! На PC появилась настоящая ролевая игра, и называется она Planescape: Torment. Позвольте в качестве доказательства моего смелого утверждения привести ряд примеров того, что в ней важен именно отыгрыш роли, и ничего более.

Господа крутые воины, истребившие легионы монстров, позвольте начать с накопления экспы. По моим расчетам, в P:T 95% опыта вы получаете за разговоры, и лишь оставшиеся 5% - за бои. Что это за разговоры? Да это и есть тот самый, пресловутый отыгрыш элайнмента. Вы начинаете игру как "истинно нейтральный" персонаж и в процессе игры становитесь добрым или злым, законопослушным или хаотичным. Каким образом? В каждый момент вы можете выбрать от 3 до 7-8 вариантов ответа на любой вопрос собеседника. Простой пример. Вас просят: пойди туда, принеси то. Можно сказать: да, я это сделаю. Можно - а что ты мне дашь, если я это сделаю? А можно просто отказаться. Пройти игру вы сможете во всех трех случаях. Можно блефовать и лгать, а можно отвечать за каждое свое слово. Если вы любите предательство, то на каждом шагу вам предоставляется возможность насладиться этим процессом. Различные NPC (персонажи, управляемые компьютером) постоянно дают взаимоисключающие задания, и только вам решать, как поступить в каждой конкретной ситуации, ведь "правильных" ответов нет - для прохождения игры сгодится любой вариант. Здесь надо сохраняться не перед боем, а после боя перед важным разговором! Да, совсем забыл: чистых паззлов, тех самых головоломок ради головоломок, перешедших в компьютерные RPG из квестов, я не встретил в P:T вообще!

Еще один столп, на котором держатся настольные RPG, - общение между членами партии. Так вот, в P:T эти отношения действительно влияют на ход сюжета. В самом начале игры вы встречаете Аннах - девушку, являющуюся гибридом человека и представителя другой расы (позже выяснится - демона). Характер у девицы в высшей степени стервозный. Посылает всех (и вас в том числе!) направо и налево. Но вот что-то начинает меняться в ее поведении. Постепенно становится ясно, что она в вас влюблена. С ней можно выяснить отношения - опять же, вариантов куча: можно сказать, что она вас не интересует как женщина, можно предложить дружбу, а можно - поцеловать... после чего у нее из-под одежды пойдет дым от возбуждения... Ну прям эпизод из ночной ролевой посиделки в дружеской компании (с участием девушек, естественно!). Да, совсем забыл: за этот разговор с Аннах вы получаете экспы, как за зачистку среднестатистического подземелья. Кайф. :)

Помимо отыгрыша мировоззрения, вам приходится ежеминутно по мелочам демонстрировать силу или слабость своего характера. Расскажу одну историю. Из подземной деревни в dungeon ведут охраняемые деревенской стражей ворота. На-

❸ Это Аннах. За 2 недели, проведенные со мною в одной партии, втрескалась по уши.



чальник караула - мерзейший тип, который постоянно хамит. Ладно. Идем в dungeon, возвращаемся назад. Эта гадина, стоя по другую сторону запертых ворот, издевательски спрашивает: ты принес то, что должен был доставить? Нет, говорю, еще не принес (мне надо дать партии отдохнуть!). "Тогда не пущу," - сообщает мне начальник караула. Ситуация: можно сломать ворота, но тогда караул на тебя нападет. Перебить их - дело одной минуты, но пострадает репутация и все жители деревни будут от тебя бегать - ни одного квеста не получишь. Начинаем упрашивать гада. Он хочет денег. Если дать ему 50 монет, то он пропустит, но отныне вам придется каждый раз платить за проход. НО! Можно достать деньги, показать ему и предложить взять их самому, просунув руку через решетку. Он, дурак, соглашается, тянется, тут мы его ручку хватаем, заламываем и говорим что-то вроде того: "Если ты сейчас же не откроешь ворота, то лишишься руки". Он приказывает солдатам открыть ворота и отныне каждый раз при вашем приближении без звука отпирает их и отходит в сторонку, боясь поднять на вас взгляд! Изящно, черт побери!!! Напомню: всех охранников (да и жителей, в принципе, тоже) можно было элементарно перебить, но экспы вы за такое кровавое решение получите втрое (если память мне не изменяет) меньше, чем при описанном выше варианте. А если ему заплатить, то опыта не будет вообще!

Это Deionarra. Она любила меня в моей предыдущей жизни, любит и сейчас, несмотря на то, что теперь она - призрак и, похоже, погибла по моей вине.



Что же касается "манчкинизма" - бездумной прокачки героя и коллекционирования побрякушек, - то его просто нет! Во всей игре я лично встретил всего 3-4 действительно редких и дорогих предмета. Некоторые из них достались мне по сюжету (не с боем!), а другие так и остались лежать в магазинах (у меня за всю игру столько денег не прошло через руки). А походы в подземелья просто так, чтобы монстров поубивать, бессмысленны: вы за 3-4 умных разговора и отыгрыш своей роли получите на порядок больше опыта, чем потратив ночь на истребление респавнящихся тварей.

Пора прощаться, господа. Надеюсь, мне удалось убедить вас, что считавшееся аксиомой правило, по которому мы, компьютерные геймеры, были лишены возможности поиграть в "настоящую" RPG, повержено. Напоследок сошлюсь на один из первых появившихся в Интернете обзоров по Planescape: Torment на всемерно уважаемом мною сайте Adrenaline Vault. Автор, сам упертый настольный ролевик и знаток мира Planescape, признает, что это не просто лучшая RPG года, но и лучшее погружение в этот мир, которое было в его жизни. Итак, играйте! Это не так сложно, главное - иметь под рукой словарь. :) Вы не пожалеете.

На том - до свиданья.

Вы будете смеяться, но эта... э-э... дама тоже знала меня по одной из прошлых жизней, любила и требовала остаться с ней навсегда. Пришлось ее убить...



P.S. Совсем забыл. Вынужден сделать одно очень важное заявление на правах частного объявления. НИКОМУ НЕ НУЖЕН РОДНОЙ JAGGED ALLIANCE 2 НА ГОЛЛАНДСКОМ ЯЗЫКЕ? Недорого. Если кто заинтересуется, пишите в редакцию. Откуда он у меня? О, это уже совсем другая история, в следующий раз расскажу.

Счастливо!



1. Что такое "remake"?

Представь: берется игрушка — старая, как мир, некрасивая, как чертова бабушка, но интересная, как мир, обозреваемый через бутылочное стекло. И переделывается: графика перерисовывается, песенки перепеваются, озвучку до ума доводят, чтобы не слишком на PC-скрипер смахивала. Потом выпускается в продажу под своим оригинальным именем, но с приставкой Gold или Updated. Фанаты радостно несут в магазин денежки и гамятся в нечто десятилетней давности, паблишеры стригут купоны и радуются, что затраты минимальные и идею новую искать не пришлось. Тебе нужны примеры? Пожалуйста: Sinistar Unleashed (оригинальная версия Sinistar — 1984 год), Space Invaders Gold (чуть ли не первая электронная игрушка в истории), Pac-Mania и т. д. Идеи — они нынче дорогие...



2. Что такое портированная игра?

Если дословно — игра, сделанная для одной игровой платформы, а затем перенесенная на другую с сохранением оригинальной графики либо же с незначительными доработками. Портировать игры гораздо дешевле, чем делать их "с чистого листа". После того как компьютеры стали мощнее большинства приставок и Windows проникла в каждый дом, время, затрачиваемое на изготовление "порта", значительно сократилось. Зачастую разработчики попросту берут исходники кода игры на Си или на каком другом языке программирования и без всякой оптимизации компилируют под DirectX. В результате порт, ничем не отличающийся от оригинальной версии игры, может тормозить на компьютере, превосходящем приставку по всем параметрам в пять-шесть раз.



3. С сентябрьского диска я взял демку Battle Zone II, мой комп превосходит системные требования, но игра ЖУТКО тормозила. В чем дело?!

Типа, тебя наkололи. По собственному опыту скажу: рекомендованные системные требования — это, по мнению разработчиков (западных, наши честнее), те, на которых игра запустится дальше хотя бы главного меню. Минимальных хватает только на красивый, но абсолютно не интерактивный заставочный ролик. Вспомнить хотя бы Outcast... Ты не пытался играться в него на заявленных минимальных в P200 с 32 мегабайтами оперативки? И не пытайся. Слайд-шоу — вещь такая, специфическая. Можно сказать, на любителя.



4. PBEM — это хорошо или плохо?

"Пиво — это хорошо, но на спирт ложится плохо..." В первую очередь это долго и местами нудно. Представь себе ситуацию, когда ты с товарищем играешь в третьих "Героев" по 15 минут в день. Товарищ каждое утро приходит в положенное время, делает свой ход и уходит. Сколько будет продолжаться ваша многострадальная партия? Два-три месяца как минимум. Теперь представь, что вместо личной явки товарищ пришлет описание своего хода по электронной почте и твой умный компьютер сам за него сходит. Это и есть PBEM (play by e-mail).

PBEM-игры появились сравнительно давно (практически сразу же после возникновения электронной почты — профессура в Оксфорде играла по e-mail в шахматы). Что самое удивительное, с годами этот доисторический способ игры не загнулся. В той же "Альфа-Центаврии" есть поддержка PBEM протокола. Если хочешь почитать про PBEM поподробнее — отправляйся к нашему "пауковеду", он там клялся и божился, что сайт хороший раскопал.



5. Вот решил узнать, как копируются вещи в Diablo, пошел в Сеть и ничего не нашел (все уже забыли). Подскажите, а?

Ну, ты очень вовремя этот вопрос прислал. Игра, знаешь ли, новая, появилась совсем недавно. Эх... Когда это было... Я тогда еще на Б-нете уши собирал пачками и от разных чудаков 50 уровня бегал... Романтика. В общем, слухай: бросаешь на землю предмет, который надо продублировать, и отходишь от него на пять клеток в сторону. Забиваешь пояс свитками и бутылками. Затем кликаешь на брошенном итеме и буквально в тот момент, когда твой герой собирается прибрать вещицу к рукам, щелкаешь на любом предмете, расположенном в твоем поясе. Если все правильно, то в статус-баре появится описание валявшегося на земле предмета. Дальше все просто — нажимаешь соответствующую номеру слота в поясе клавишу и получаешь в руки свеженький дубликат. Да, еще одна вещь: прежде, чем проделывать все эти махинации, обязательно закрой экран inventory.



6. Что мощнее — компьютер или игровая приставка?

Компьютер, однозначно. Что за глупые вопросы?!

Почему игры на приставках красивее? Ну... Представь себе девятилетнего пацана, который три года подряд учил только один английский язык, причем в Англии, и выпускника нашей средней школы. то лучше знает ин. яз.? Правильно, первый. А то, что он ничего больше делать не умеет... Хм, так ему только английский и нужен.

Компьютер учили делать все, а приставки — только в игры играть. PC знает всего понемножку и постепенно совершенствуется, а тот же PlayStation умеет делать только одну вещь — гамиться, но умеет на пять с плюсом.



7. Есть ли боты к Half-Life и если есть, то где их взять?

Есть, правда, не так много, как к Quake'у. Но ни в одном из любимых народом mod'ов (TFC, Counterstrike) боты не пашут. Запускаются и бодают лбами стенку. Где взять? Хотя бы здесь: *http://halflife.pcgame.com/bots/index.html.* Рекомендую попробовать Джум-бота, он тебе сразу же устроит смерть через мапуту.



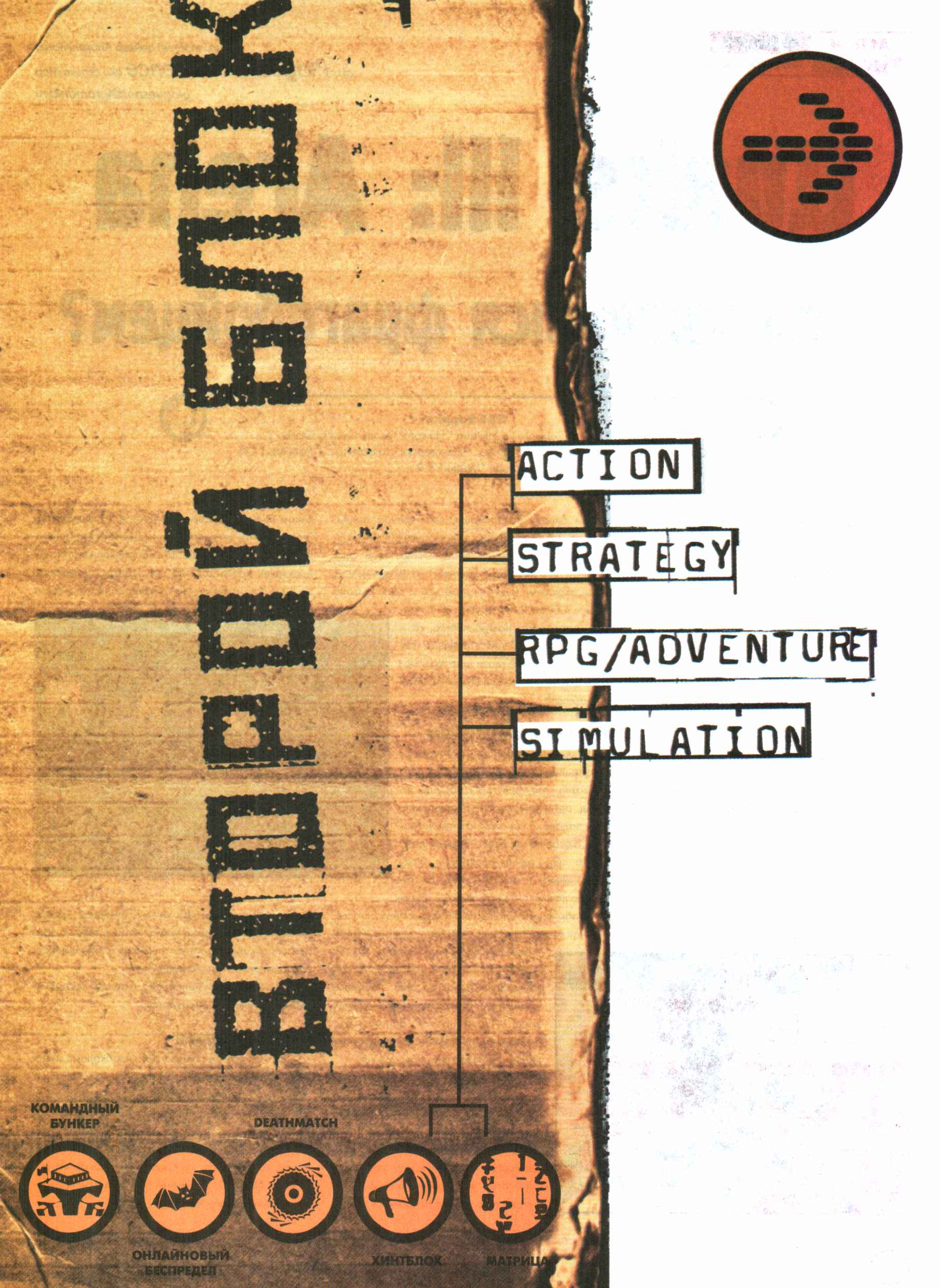
8. Как подключиться к FidoNET?

Э-э-э... По пунктам.

1. Пошел на фиг.
2. Ты еще здесь? См. пункт 1.
3. Фидорастов не лечим. См. пункт 1.
4. Млин, у тебя же есть доступ в Интернет! См. пункт 1.
5. Найди знакомого фидошника и задай ему этот вопрос. А сейчас см. пункт 1.
6. Фидошник посоветовал тебе посмотреть пункт 1? упи ему пива!
7. Упился, как свинья, и показывает 1 (один) палец? См. пункт 8.
8. Трясешь фидошника за плечи и узнаешь номер BBS'ки со свежими нод-листами. Обязательно узнаешь время работы BBS, а то на другом конце провода поднимут трубку и ты снова отправишься в пункт 1. Дозваниваешься и скачиваешь себе свежий нод-лист. Ищешь босса, который в твоем районе обитает, и звонишь ему вечерком (голосом! — а то снова пункт 1). Знакомишься и просишь у него пойнта. Босс может послать в первый пункт, договориться о личной встрече (не забудь пиво!) или же, если повезет, сразу дать логин и пароль (и такое бывает). Достаешь нужный софт у босса или у знакомого фидошника и договариваешься о том, чтобы они тебе его настроили. Естественно, не за бесплатно — пиво. Ночью первый раз стартуешь t-mail, слушаешь шум модема, читаешь TYT.BCE.HACPEM и сожалеешь, что не проникся железной убедительностью пункта первого.

Рубрику ведет
Дмитрий Горячев
hot-line@igromania.ru




ВТОРОЙ БЛОК
ACTION
STRATEGY
RPG/ADVENTURE
SIMULATION
КОМАНДНЫЙ БУНКЕР
DEATHMATCH
ОНЛАЙНОВЫЙ БЕСПРЕДЕЛ
ХИНТБЛОК
МАТРИЦА

Чума, злобный байкер Апокалипсиса
aka Plague J. Pestilence aka батька Мор
plaguespot@igromania.ru

Quake III: Arena

А ты записался фрагобойцем?





R&S Вердикт
Что: FPS * **Кто:** id Software / Activision * **На кого:** Doom, Quake, Quake 2
Сколько: P200(PII-400), много RAM, 3D уск. * **Вмногером:** Обязательно * **Размер:** 1 CD
Рейтинг "Мании": 9.9

...Где свинец слепой отчаянно правит бал...
Дорожный указатель на пути к Q3Arena

Привет тебе, новобранец Легиона. Оглядись вокруг: **Quake 3** марширует по миру. Отовсюду слышны звуки выстрелов и взрывов, предсмертные вопли и победные кличи, глухой стук падающих на землю тел и хлюпанье свежепролитой крови. Кланы одержимых злом маньяков рвут друг друга на части, берсеркеры-одиночки смертоносным ураганом наводят могильный покой на просторах арен, снайперы ждут, пока неосторожная душа высунется на открытое пространство. Мрачные стражи флага свинцовым топором пресекают попытки захватить святую реликвию, а атакующие фанатики огнем безумной ярости крушат бастионы защиты. Стойкий запах тротила и горящего мяса висит в воздухе. Вместо дождя - кровища, вместо снега - джибзы. Да, все это Ку3.

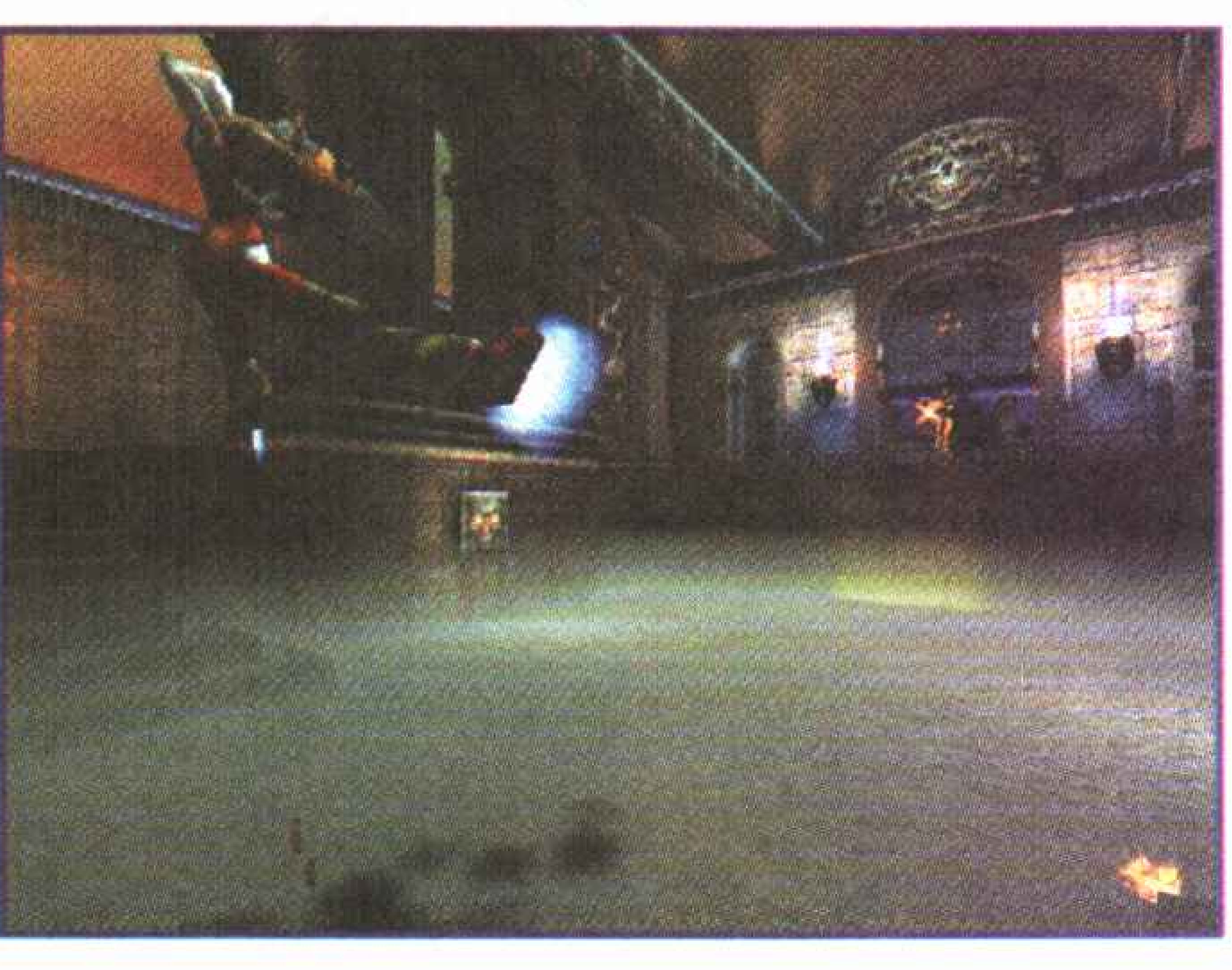
Каково твое место в этой кровавой бане? Подносить отцам тазики со своей свежей кровью? Служить источником фрагов, шарахаться от собственной тени, сжимая в потных ручонках хиленький пулеметик? Черта с два! Ты должен быть ужасом во плоти, средоточием смертоносной мощи, властелином арены. Оружие, ЛЮБОЕ оружие в твоих руках будет разящим бичом, проклятием врагов твоих; твои сила и ловкость обеспечат практическую неуязвимость, а тень твоя сама будет шарахаться от тебя. Именно так все и будет, если ты усвоишь и сможешь осуществить на практике то, что я расскажу тебе на этих страницах. Так что открой пошире глаза (рот тоже можешь открыть, на всякий случай) и читай внимательно.

Кодекс квакера

Для начала усвой пару идеологических принципов. Цель, священная цель дефматча - это убийство. Побоище, геноцид, оргия смерти. Это Разрушение. Твоя задача - как можно громче заявить о себе в этом хаосе, и сделать это можно лишь одним способом - всех рвать, давить и мочить. За эти благородные деяния тебе начисляются фраги.

Чтобы фраги прибывали на твоем счету с максимальной скоростью, ты должен быть сильным, умным, ловким, безжалостным и хитрым. Одним словом - ты должен быть отцом, мастером своего кровавого дела. Наиболее подходящее прилагательное к эпитету "отец" - "смертоносный". Запомни, ибо это то, что ты должен нести в своем сердце - могучую силу Разрушения.

Выживание в дефматче несет в себе лишь один смысл: выжить с целью убивать. Ты всегда должен помнить, что именно это твоя цель, а вовсе не выживание на протяжении как можно больше срока. В любой момент ты должен быть готов вступить в схватку. Глаза твои должны смотреть на мир в постоянном поиске возможности убить противника. Грубой силой или хитростью, но ты ДОЛЖЕН победить. Все твои усилия должны быть направлены в сторону получения превосходства над врагом. Выживание же ради самого выживания в конце концов приведет



тебя к поражению. Дух битвы, огненная ярость, жажда крови - вот что должно кипеть в тебе во время боя, а вовсе не патологическая озабоченность сохранностью своей собственной шкуры.

С этим знанием наперевес, готовься воспринимать практический инструктаж.



Требования

Для того, чтобы рулить в Ку3, необходимо иметь следующие предметы: голову с табельным наполнением; руки стандарта HS.2000 (произрастающие из задницы руки крюковой конфигурации вызывают несовместимость версий); мышь PS/2, клавиатуру стандартную, тачку нехилую (если играешь в клубе, то это, как правило, не проблема), журнал «Игро-Мания» №2 '00. Должным образом экипировавшись, можешь запускать Ку3.



Я искренне надеюсь, что делаешь это ты не в первый раз, и у тебя уже есть собственный конфиг, настроенный под твои предпочтения. Но насколько правильны они, эти твои предпочтения?

Мышь

Прежде всего - не вздумай играть без мыши. С детства ты должен знать, что "быть фраггодом хорошо, а трактористом - плохо". Еще древнеегипетские патологоанатомы неопровержимо доказали, что прицеливание с помощью мыши во много раз эффективнее, чем прицеливание посредством клавиатуры. На клаве тебе никогда не удастся с достаточной скоростью и точностью переместить прицел на нужное количество градусов по диагонали. История, конечно, знала случаи невообразимых извращений, когда создавались алиасы для поворота на n-ное количество градусов и потом биндовались на клавиши, повышая тем самым эффективность действий тракториста. Но это лишь противоестественный суррогат, неспособный сравниться с убойной точностью хорошей координации движений и правильно настроенной мыши.

Моральный облик мыши

Правильная настройка мыши подразумевает:

1. Мышь должна быть PS/2. Мыши для COM-порта обладают меньшей частотой обновления сигнала, то есть, проще говоря, движение PS/2-мыши более гладкое. Целиться PS/2 мышью удобнее и точнее. Для разгона частоты мыши существуют разные проги, одну из них - ps2rate - забирай с нашего сидюка. Если у тебя COM-овская мышь или неразогнанная PS/2'шная, не забудь в Ку3 поставить */m_filter 1* (нажимаешь в Ку3 клавишу [~], затем прописываешь переменную как указано).

2. Акселерация мыши должна быть отключена. Представь, что ты бежишь мимо мостика на q3dm5, сжимая в мозолистых ладонях РЛ, и вдруг краем глаза (монитора) замечаешь, что подлая вражина бежит по мостику прямиком к КА (красному армору). Ты резко разворачиваешься и выпускаешь ракету прямо по курсу мерзавца. Сейчас, сейчас он отведает 100 урона в бубен! Но что за @#$%?! Ракета прошла мимо, совсем не туда, куда ты целился. Всему виной акселерация мыши - Великий Враг Целкости.

При включенной акселерации, чем быстрее ты двигаешь мышь в том или ином направлении, тем дальше ты поворачиваешься. В дефматче же тебе нужна стабильность твоих характеристик - независимо от того, с какой скоростью ты двигаешь мышь, ты ожидаешь, что в итоге окажешься повернутым именно на столько градусов, на сколько было рассчитано твое движение - не больше и не меньше. При выключенной акселерации ты можешь точно рассчитывать чувствительность мыши и вырабатывать соответствующие рефлексы - к примеру, поворот на 180 градусов будет при такой-то чувствительности равняться стольким-то сантиметрам. Это позволит тебе автоматически и точно отстреливаться в нужную сторону при неожиданной атаке сбоку, сзади или еще Макрон знает откуда. Рефлекс для квакера - одна из основ мастерства.

В Маздае, то есть великой операционной системе Windows 95/98, акселерация отключается так: с помощью редактора реестра (Run/Выполнить; regedit) загляни в *HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Mouse* и выстави значение обоих *MouseThreshold* на 0 (если нет такой ветви в реестре, попробуй просто выставить минимальную скорость мыши). В самом Ку3 удостоверься, что значение переменной */cl_mouseaccel* равно 0.

3. Freelook (он же mouselook) должен быть исключительно on. Делается это либо из меню опций, либо простой командой консоли */freelook 1*. Тут, надеюсь, ничего объяснять не надо.

Сделал?.. Отлично. Теперь у тебя в руках не убогий грызун для тыканья в иконки - у тебя в руках грозный инструмент уничтожения, проводник твоей убийственной воли. Осталось только настроить сенс - чувствительность мыши. Термин произошел от сокращенного англ. sensitivity - это традиционное название переменной, отвечающей за чувствительность мыши в большинстве шутеров.

Чувственность и эротичность мыши

Итоговый сенс мыши зависит от двух переменных: той, что установлена непосредственно в Маздае, и той, что ты устанавливаешь в самом Ку3. Предположим, что ты не пользуешься никаким специальным мышиным софтом - тогда просто следи за тем, чтобы скорость мыши, установленная в Маздае, всегда была постоянной (через Control Panel/Панель управления) и чтобы акселерация была отключена. Теперь загрузи Ку3, запусти мясцо с ботами, выбери одного из них и старайся не выпускать его из-под прицела: следи за всеми его передвижениями, веди прицелом. Насколько легко у тебя это получается? Что, не так-то это просто?

Передохни, постреляй в резвую ботву в меру своих целких способностей, после чего приготовься усвоить большой пласт конкретной информации относительно мыши и сенса. Без этих знаний боеспособность твоя будет далеко не так высока, как могла бы быть, а посему протри глаза, поднеси журнал туда, где побольше света, и читай внимательно.

Касательно сенса есть несколько правил:

1. Ширины твоего коврика должно хватать для того, чтобы развернуться на 180 градусов, не отрывая мышь от поверхности. Если ты не можешь этого сделать, значит, либо ты выставил какой-то микроскопический сенс, либо ты не чистил мышь лет десять и валики покрылись слоем грязи толщиной в метр.

2. Если движение мыши по горизонтали на одну четверть твоего коврика вызывает поворот больше чем на 360 градусов, значит, ты совсем рехнулся и твоя гигантомания дурно влияет на значения переменных в Ку3.

3. В идеале, примерно треть/половина ширины коврика должна давать разворот на 180 градусов. 180 - это предел. Дефматч - не фигурное катание и не симулятор дрели. Тут не надо вертеться как умалишенному - тут надо точно и быстро наводить прицел в нужную точку. Дефматч хорош тем, что под ноги себе смотреть не надо - как ни старайся, все равно не споткнешься. Вместо этого необходимо постоянно осматривать окружающее пространство на предмет обнаружения и оперативного уничтожения противника. Для того, чтобы осмотреть зал, находясь, условно говоря, в центре его, достаточно лишь посмотреть на 180 градусов вправо, затем вернуть мышь в исходную позицию - центр коврика - и повернуться на столько же влево. В итоге, 360 градусов занимают две трети ширины или даже больше. Драгоценное пространство коврика не тратится впустую и рукой не надо двигать слишком далеко. Есть, правда, и более продвинутая техника осмотра - см. "Техника".



4. Компромисс между скоростью поворота и точностью стрельбы - вот характеристика идеального сенса. Чем ниже сенс, тем точнее ты можешь прицеливаться. Чем выше, тем резче можешь разворачиваться навстречу угрозе (или от нее). Не впадай в крайности - слишком низкий сенс потребует



от тебя слишком длинных и быстрых движений, даже просто для того, чтобы вести мишень прицелом. Так ты быстро устанешь. Слишком же высокий сенс поставит жирный сатанинский крест на возможность получить медальки Accuracy, а про шафт и рельсу забудь как про отпуск на Канарах.

Исходя из этих правил, настрой свой сенс и запиши его в конфиг (команда */seta*). Сенс задается в переменной */sensitivity* (сюрприз, сюрприз) - например, */sensitivity 10*. Однако эта переменная отвечает лишь за общую чувствительность мыши. Тебе может понадобиться отдельно настроить чувствительность мыши по вертикали и по горизонтали. Делается это посредством переменных */m_pitch* и */m_yaw* соответственно.

Извращения мыши

Есть такая опция в меню - Invert Mouse. Она успешно дублируется переводом значения переменной */m_pitch* в отрицательную плоскость, то есть, проще говоря, обычный вертикальный сенс будет */m_pitch 1* (условно), а инвертированный сенс - */m_pitch -1*. Многие еще с дюкнюкемовских времен привыкли к "самолетному" нацеливанию - движение мыши вниз (на себя) наводит прицел вверх, и наоборот. Инвертировать мышь или нет - дело личного предпочтения, но надо отметить, что инвертированная мышь несколько удобнее.

Причина такая: как уже говорилось, под ноги в дефматче смотреть не надо. Вниз квакеру надо смотреть лишь когда он делает какой-нибудь оружейный джамп; когда стреляет вниз, летя по воздуху, или когда стреляет вниз, находясь на каком-то возвышении. Однако гораздо большую часть времени квакер проводит, смотря выше линии горизонта, сканируя местность в поисках врага. Большинство квакеров лучше стреляет сверху вниз, чем снизу вверх, по понятным причинам. Преимущество инвертирования заключается в том, что движение руки к себе более легко, чем движение руки от себя - это естественный рефлекс. Таким образом, квакер с инвертированной мышью чуть меньше устает, его рефлексы работают на него, да и сидеть в связи с этим несколько удобнее.



Если подумать, становится очевидно, что не все эти клавиши должны нажиматься одновременно. Например, нет никакой нужды в том, чтобы все время держать палец на клавише переключения оружия или активации артефактов - их вообще в КуЗ всего два. Есть несколько правил, касающихся управления - независимо от того, на какие конкретные клавиши назначены те или иные функции.

1. Пальцы должны большую часть времени находиться на клавишах огня, стрейфа влево/вправо, бега вперед/назад, прыжка и приседания (это как раз семь пальцев, кстати). Это первостепенные функции - ты должен быть всегда готов отскочить (пригнуться, отпрыгнуть) от снаряда противника и всегда должен быть готов выстрелить во врага. В общем-то, это единственные действия, требующие немедленной реакции. Все остальные действия не настолько важны: не будет особой разницы, если ты переключишь оружие на сотую долю секунды позже, учитывая, что оно переключается все равно не сразу. А вот если ты промедлишь со стрейфом - словишь в бубен.

2. Все второстепенные клавиши - переключающие оружие, активизирующие артефакты, включающие зум, фов, медленную ходьбу и прочие не постоянно использующиеся вещи должны лежать в пределах досягаемости пальцев. Это значит, нужно расположить клавиши так, чтобы ты до них доставал, не сдвигая запястье левой руки с места. Так ты сможешь легко попадать по ним, не отрывая взгляда от монитора.

3. Третьестепенные клавиши - отсылающие мессаги, показывающие жесты, включающие редко использующиеся переключатели/алиасы/всякое прочее, могут быть где угодно, но так, чтобы их не приходилось по полчаса искать на клавиатуре. Каждую секунду, когда твои пальцы отсутствуют на первостепенных клавишах, ты подвергаешь себя дополнительной опасности. Отсюда вытекает следующее правило.

4. Стрейф налево/направо, бег вперед/назад и прыжок/приседание состоят из взаимоисключающих пар. Казалось бы, можно назначить по одному пальцу на каждую из них - но делать этого не следует. На то есть две причины:

а) Скорость перемещения одного пальца между двумя разными кнопками слишком низка, в то время как, используя два пальца (для стрейфа, а не для того, о чем ты подумал), ты можешь переключаться с левого стрейфа на правый гораздо легче и быстрее.

б) Когда ты убираешь палец с клавиши правого стрейфа, чтобы, к примеру, послать мессагу или что-то включить, у тебя еще остается палец на левом стрейфе - ты по-прежнему можешь отскочить от неожиданной атаки. Теоретически, можно предсказать, что если ты в данный момент посылаешь мессагу, хоткей под которую забиндован в правой части клавиатуры, то ты будешь стрейфиться влево, т.к. палец у тебя будет лежать на левом стрейфе... Но для этого надо знать, что ты вообще что-то отсылаешь - словом, это из области нереального (к УТ не имеющего никакого отношения).

Аналогичная ситуация с бегом вперед/назад. С прыжком/приседанием несколько сложнее - они не равноценны; но концепция именно такова. Кстати, конфигурация WASD не соответствует одному из этих правил - вперед и назад в ней нажимаются одним и тем же пальцем.

5. Наиболее часто используемые виды оружия должны включаться удобными клавишами - они относятся к второстепенным. Есть клавиши переключения оружия по порядку, и можно быстро "пролистать", например, от пулемета к БФГ, **но**: 1) для этого надо четко следить за присутствующими у тебя видами оружия (если у тебя есть только пулемет и БФГ, то надо нажать "листать вперед" один раз, а если есть еще и РЛ - то два, и т.д.); 2) если ты будешь нажимать пролистывающую клавишу недостаточно быстро - смотря на таблицу наличествующего оружия, например, - то невольно будешь по порядку доставать пролистываемые виды оружия, теряя драгоценное время. Это геморрой.

Все наиболее часто используемые виды оружия должны быть забиндованы под собственные клавиши, причем цифровые клавиши здесь годятся разве что первые три (от силы пять) - остальные обычно слишком далеки от руки и не соответствуют правилу №2. От этого напрямую зависит, насколько эффективно ты сможешь использовать оружейные комбы (см. ниже).

6. Создавая конфигурацию, следи за тем, чтобы ты мог одновременно: 1) стрелять; 2) стрейфиться хотя бы в одну сторону; 3) бежать хотя бы в одну сторону - вперед или назад; 4) приседать; 5) быть готовым к прыжку. Это необходимый минимум тактического маневрирования. Если ты неспособен это сделать, значит, конфигурацию надо менять.

Теория пальцекидания

Как я уже говорил, ты можешь назначать в управление любые клавиши - хоть те, что на кейпаде. Не играет также особой роли, какими именно пальцами ты нажимаешь ту или иную кнопку. Если тебе посчастливилось получить музыкальное образование, то наверняка термин "аппликатура" покажется знакомым. Аппликатура - это схема расположения и очередность, по которой располагаются пальцы на клавишах/струнах/чем угодно в музыкальных инструментах. Пальцы называются по номерам: большой - первый, мизинец - пятый.

Я хочу развеять миф о том, что есть какие-то принципиальные различия между последними четырьмя пальцами (от указательного до мизинца). Технические характеристики четырех нервов, отвечающих за пальцы со второго по пятый, практически идентичны (исключение составляет мизинец - за счет специальных мышц, отводящих его в сторону, он отличается от остальных трех больше, чем те друг от друга). Каждый палец способен воспринять сигнал из мозга с вполне достаточной скоростью, поэтому применительно к дефматчу нет никакой особенной разницы между указательным пальцем правой руки (считающимся самым сильным и быстрым пальцем) и мизинцем левой (наоборот). Мышечной силы любого из них хватит для того, чтобы нажать клавишу. Большой же палец имеет принципиальное отличие от остальных четырех - у него больше степеней свободы, больше двигающих его мышц в предплечье, и участок мозга, отвечающий за его движение по размеру равен участкам, отвечающим за все четыре остальных вместе взятые... Но это предмет материала на физиологическую тему, а не на дефматчевую.

Посмотри, например, на пианистов. Скорость, с которой в сложном музыкальном произведении надо нажимать клавиши - и не просто так, а в определенном ритме, - намного превышает требования дефматча к скорости и координации твоих рук. Скажу больше - скорость реакции даже более важна для стрейфа, приседания и прыжков, чем для стрельбы. Уворачиваться от выстрелов надо с максимальной скоростью, а со стрельбой несколько иная ситуация.

Тот, кто делает первый выстрел, получает большое преимущество. Но реакция, как это ни парадоксально, довольно слабо влияет на то, кто в итоге первый начнет стрелять. Это определяется тем, кто первый увидит другого - вопрос тактического превосходства. В дефматче редко бывает так, чтобы противники заметили друг друга абсолютно одновременно.

Все вышесказанное имеет целью избавить тебя от стереотипного мнения, что кнопка "огонь" должна нажиматься исключительно указательным или средним пальцем (если это мнение у тебя было). Подобное заблуждение ограничивает твою инженерную мысль в разработке конфигураций управления. Какой бы дикой ни казалась разработанная тобой конфигурация - если она соответствует правилам разработки управления, посредством достаточной практики в координации движений и привыкания к установленной аппликатуре ты сможешь выжать максимум эффекта из разработанного. Дерзай.



В то же время, это большей частью теория. На деле нет такой статистики, что квакеры с инвертированием побеждают намного чаще. Ты найдешь отцов и с инвертированием, и без него - корень их мастерства кроется не в этом, сам понимаешь. Если ты привык к обычной мыши - нет необходимости переучиваться. Если ты еще только начинаешь свой дефматчевый путь (бывает и такое...) и особой разницы для тебя нет, выбирай инвертирование.

Половая гигиена и правильная ориентация мыши

О мыши сказано уже почти все. Запомни напоследок лишь несколько вещей.

1. Мышь должна быть своя. Мышь - это твой боевой инструмент, настроенный индивидуально под тебя. Где бы ты ни играл - всегда играй только своей мышью. Непривычная мышь будет источником постоянного ноющего чувства обломности. На чужом инструменте ты можешь показать лучшие результаты только в одном случае: если твоя собственная мышь - полный сукс. А поскольку такого не должно быть в принципе, мышь всегда надо иметь при себе на всех дефматчах. Если там, где ты играешь, ее нельзя подключить, значит, там не стоит играть вообще.

2. Мышь всегда должна быть чистой. Одно единственное проскальзывание может стоить тебе жизни - так что тщательно следи за чистотой валиков. Регулярно очищай их от налета грязи и протирай спиртом как валики, так и сам шарик. Следи, чтобы грязь не забивалась под кнопки и не колоти по ним во время игры - это тебе не пианино. Перед каждым дефматчем мышь должна быть стерильной. Убийственно стерильной.

3. Коврик должен быть однозначно тряпичным. Обычный пластиковый коврик дает в десятки раз больше проскальзываний, ребристое покрытие быстро стирается, а ход мыши напоминает поездку по булыжной мостовой. Тряпичный же коврик дает гладкий и легкий ход мыши, и единственный его недостаток - быстро загрязняется сам и быстро набивает грязи в мышь. Если ты будешь соблюдать чистоту мыши - считай, нет у тряпичного коврика недостатков.

Есть, разумеется, исключения: отличные пластиковые коврики, которые замечательно сочетаются с мышами с тефлоновым покрытием для уменьшения трения... Предоставляю тебе самому догадаться, сколько это стоит и где продается.

Управление

Что ж, ты настроил мышь как надо, и самое время обкатать ее в бою. Организовать живой дефматч может оказаться сложновато, так что для тестирования не стесняйся пользоваться услугами ботов. Залезай в мясо и мочи всех в пределах видимости.

С правильно настроенным сенсом, хорошим разогнанным PS/2'шным устройством и приличным ковриком ты почувствуешь, как рука твоя сливается с мышью, прицел, будто подчиняясь самой твоей мысли, сразу оказывается направленным именно туда, куда ты хотел, и все движения легки, свободны и не требуют никакого напряжения. Максимальное удобство управления - не роскошь, а средство уничтожения. Бороться тебе надо с противниками, а не с тормознутым управлением.

Но ты наверняка уже заметил, что одной мыши както маловато для того, чтобы играть дефматч. Мышь - это, конечно, важная часть управления, но лишь часть. Клавиатура - более примитивный инструмент, но она - также неотъемлемый элемент управления, как ни крути.



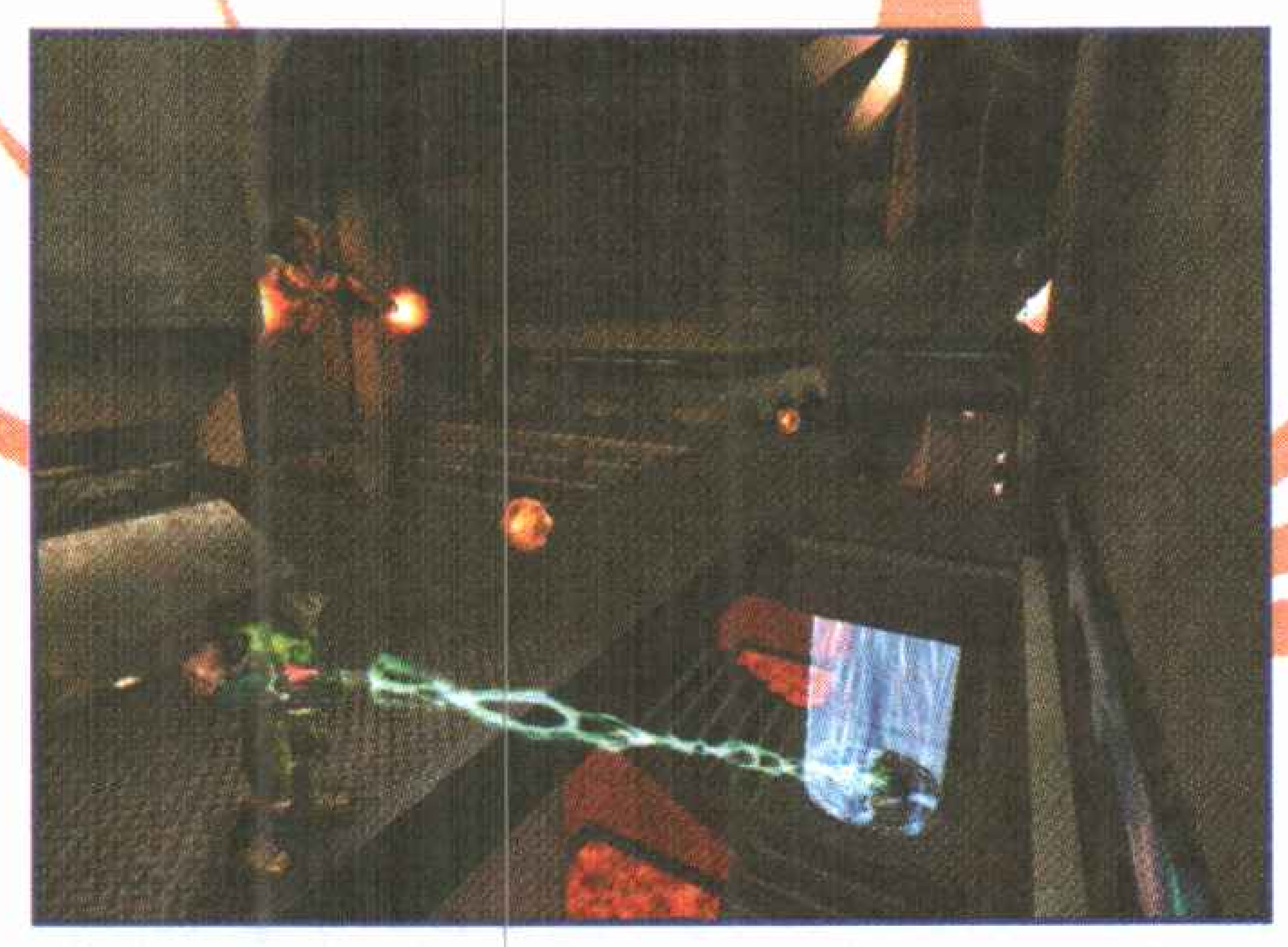
Классическая раскладка квакера

Клавиша	Действие
W	Вперед
S	Назад
A	Стрейф влево
D	Стрейф вправо
Пробел	Приседание
Левая кнопка мыши	Огонь
Правая кнопка мыши	Прыжок

Окружающие клавиши должны быть забиндованы под твои любимые пушки, команды и алиасы. Прояви изобретательность.

С хардварной точки зрения тут все довольно просто. Клава - цифровое устройство, ее клавиши либо нажаты, либо нет - 1 и 0. Если нужные кнопки западают/нажимаются через раз и не поддаются чистке, клаву надо заменить. Наличие/отсутствие клика - вещь третьестепенная. "Натуральные" клавы лучше не использовать: привыкнешь - потом будет неудобно играть на обычной. Таскать с собой собственную клаву, конечно, можно, но напряжно. Кроме прочего, имеет некоторое значение, сколько одновременно нажатых клавиш может "выдержать" клава. Большинство клавиатур страдают неспособностью воспринимать какие-либо сигналы при уже зажатых **пробеле** и **левой стрелке**.

Впрочем, в шутерах **пробел** традиционно используется под прыжок или приседание - в первом случае его не надо долго держать; а **стрелки** не используются вообще, так что это не особо важно. О том, как настраивать цифровое управление (цифровое управление - это нажатие клавиш; аналоговое - прицеливание), я тебе сейчас и объясню.



Расклад

Традиционная "отцовская" конфигурация - так называемый "WASD": **левая кнопка мыши** - огонь, **правая** - прыжок, **W** - вперед, **S** - назад, **A** - стрейф налево, **D** - направо, **пробел** - приседание; остальное - в зависимости от того, какие функции есть в данном конкретном шутере. Удобство этой конфигурации в том, что под левой рукой оказывается достаточное количество клавиш, чтобы забиндовать под них нужные функции/команды. Ты можешь смело пользоваться классической конфигурацией - она тебя не подведет, проверено.

Но тебе вполне по силам разработать свою собственную. WASD - не единственный вариант. К примеру, четыре года назад я вполне самостоятельно разработал себе конфигурацию, которая не раз доказала себя в бою. Ее у меня перенял (и дополнил) мой друг ***NiP.Zombie*** - один из самых зверских первоквакеров России (к сожалению, недавно ушедший в бессрочный отпуск от профессионального дефматча). Конфигурация вполне работоспособная, как видишь.



В ней **левая/правая кнопки мыши** забиндованы под вперед/назад, стрейф висит на **Z/X**, а огонь вообще на **CTRL** и нажимается мизинцем левой руки. Как так - спросишь - мизинцем? Вот теперь снова протри глаза, похрусти суставами пальцев и читай внимательно.

По умолчанию, у тебя на руке должно быть пять суставчатых отростков, которые и называются "пальцы". В силу индивидуальных жизненных обстоятельств у тебя их может насчитаться меньше; больше - вряд ли, но в целом схема именно такая. Опять же, по умолчанию, у тебя должно быть две руки, и на каждой по пять пальцев. Ну-ка, посчитай: 5 умножить на 2. Возникнут сложности - возьми калькулятор. Должно получиться 10. Итого вроде как выходит, что 10 отдельных клавиш могут быть нажаты независимо друг от друга и даже при необходимости одновременно. Но по умолчанию правая рука занята мышью, а на мыши - максимум три кнопки. Два или три пальца "пропадают впустую". За счет этого основная ответственность за цифровое управление ложится на левую руку.

Итого, у тебя есть как минимум 7 свободных пальцев, которые надо распределить на: 1) огонь; 2) бег вперед; 3) бег назад; 4) стрейф влево; 5) стрейф вправо; 6) прыжок; 7) приседание; 8) переключение оружия в восходящем порядке (либо хоткей под определенный вид оружия); 9) в нисходящем (аналогично); 10) активацию артефактов. И это только необходимые клавиши - я даже не говорю о включении зума, забиндованных под отдельные виды оружия клавишах, алиасах и всевозможных переключателях. Налицо явная нехватка пальцев.

Проблема, разумеется, имеет решение - оно найдено давным-давно. Если ты нелюбознателен, умственно ленив и тебя не интересует научный подход, ты можешь просто посмотреть на врезку, скопировать классическую раскладку и пропустить весь текст до раздела "Фрагобойки". Я же ниже по тексту намерен жестоко и безжалостно проанализировать проблему управления и научить тебя правилам, по которым можно разработать свою собственную удобную конфигурацию.

Фрагобойки

Будучи подкованным в техническом отношении, ты теперь вполне готов к тому, чтобы воспринять ТТХ (тактико-технические характеристики) оружия в Ку3.

В твоем садистском распоряжении есть 9 видов могучих инструментов ужасосеяния и смертовыращивания. Любым из них можно загасить свежезареспавненного противника буквально за пару секунд. Разомни мышцы, похрусти суставами, запусти Ку3 и готовься на практике осуществлять то, что я тебе расскажу об этих славных игрушках.

Примечание:

Максимальная убойность: это максимум урона, который ты можешь нанести оружием без использования квада при стопроцентном попадании. Исчисляется в хитпойнтах в секунду.

Магазин: это сколько патронов дается оружием. Не забывай, после того, как у тебя уже есть количество зарядов для какого-либо вида оружия, равное размеру "магазина", все оружие этого вида, подобранное сверх того, будет давать только один заряд. Проще говоря: если у тебя один заряд для шотгана, то после того, как ты подберешь новый шотган, у тебя станет 10 зарядов. А если у тебя уже есть 10 зарядов, то новый шотган даст тебе лишь один заряд - будет 11.

Gauntlet

Русское название: кастет (перчатка, варежка)
Урон: 50 HP/удар
Скорострельность: специальная
Максимальная убойность: ~50/сек.

Этот славный предмет дает нам ясное представление о том, какие варежки квакеры носят в холода. Особо продвинутые - круглый год. В этой перчатке хорошо здороваться за руку, а потом догнать и еще раз поздороваться - 50 хитпойнтов урона за каждое приветствие. "Скорострельность" кастета будет равняться тому, насколько быстро ты сможешь догнать объект своей симпатии - ударить можно только находясь вплотную, естественно. Удар откидывает жертву, так что нельзя "присосаться" кастетом, как можно было в ранних версиях Ку3.

С кастетом связан интересный баг (или, может, специальная фича): если включить кастет и войти в режим печатания мессаги (*/say*), потом выйти и вдарить по кому-нибудь, то урон от него будет как от кастета с квадом. Может, это чтобы неповадно было бить тех, с кем случился неожиданный приступ графоманства?..

Кастет - оружие отчаяния либо извращенных развлечений. Обычно сложно представить себе, чем кастет может быть полезен: вплотную подойти к кому-либо очень сложно - не догонишь. Но в большой толпе можно очень лихо отоваривать народ перчаткой, и еще хорошо устраивать засады с варежкой наготове. У телепортеров - инерция телепортера толкает жертву прямо на тебя и ты наверняка успеваешь нанести парочку ударов. Также всегда очень приятно дать кому-нибудь по репе, как только эта репа высовывается из-за угла. В остальном - шотган вплотную гораздо эффективнее, так что лучше им и пользуйся.

Machine Gun

Русское название: пулемет (кулемет, машинган)
Урон: 7 HP (5 HP в тимплее)/выстрел
Скорострельность: 10 выстрелов/сек.
Максимальная убойность: 70 HP/сек.
Магазин: 100 зарядов

Веселая машинка, позволяющая при хорошей меткости настругать себе фраг из свежего респавна за дветри секунды. На практике, конечно, сделать это не так-то легко. Точность у него та еще, поэтому среднестатистический боевой процент попаданий в среднем колеблется между 25% и 50%. При наличии брони на противнике - дохлый номер. Впрочем, что еще можно ожидать от начального оружия?..

Пулемет отлично показывает себя в комбе с рельсой - оба оружия хорошо работают на дальних дистанциях. Вместе они составляют то, что называется "смерть свежему респавну". Тебе достаточно снять 25 HP пулеметом, а потом один раз попасть рельсой, и она снимет оставшиеся 100 HP. Очередность именно такая: с пулемета на рельсу можно переключиться практически мгновенно, а с рельсы на пулемет - придется ждать, пока рельса перезарядится, а фраг уже тем временем может сделать ноги.

Кроме вспомогательного использования в комбах и добивания полудохлых противников, особого проку от пулемета нет. Старайся как можно быстрее обзавестись пушкой покрепче.

Shotgun

Русское название: шотган (двустволка, дробовик)
Урон: 110 HP/выстрел
Скорострельность: 1 выстрел/сек.
Максимальная убойность: 110 HP/сек.
Магазин: 10 зарядов

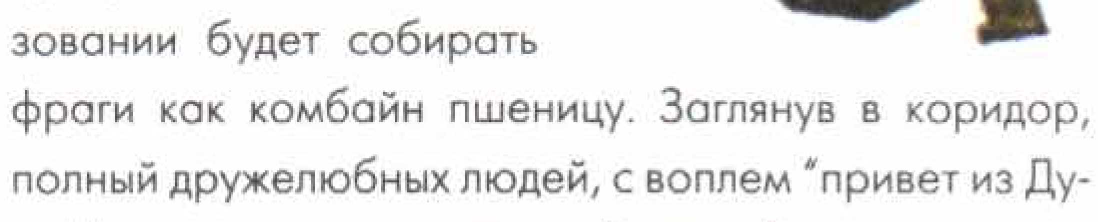
Верный боевой товарищ квакера. Шотган встречается так же часто, как РЛ, и все вместе они уверенно ведут врага к светлому будущему. Из двух стволов вылетает 11 дробинок (что само по себе подозрительно - неужели одна половина патронов для шотгана с пятью дробинками, а вторая половина - с шестью? Воруют, блин...), каждая из них дает 10 урона, скорострельность шотгана - выстрел в секунду. Такая убойность внушает уважение - пара приличных попаданий по свежему респавну - и тому придется респавниться еще разок.

Эффективность шотгана, конечно, пониже, чем у шайтан-трубы. Преимущество - дробь летит мгновенно. Недостаток - плотность огня, ясное дело, исключительно низкая (хотя все же повыше, чем в Ку2), и на больших расстояниях шотган неэффективен. На средних покоцать можно здорово - особо целиться не надо, за счет разброса огня, а эффект - ого-го. На коротких расстояниях так вообще бальзам на душу (свинец в репу) - пара метких дуплетов - и внеочередная путевка на Валгаллу врагу обеспечена.

Если на уровне есть шотган, значит, он должен быть и в твоем арсенале. Держи его всегда наготове - забиндуй под удобную клавишу. На средних расстояниях может работать в комбе с рельсой, хотя пулемет для этого подходит лучше. Вообще, в комбах мало используется. Шотган вполне самодостаточен и в меру (большую меру) эффективен.

Plasma Gun

Русское название: плазма (плазмаган, соплемет)
Урон: 20 HP/выстрел
Скорострельность: 10 выстрелов/сек.
Максимальная убойность: 200 HP/сек. + сплэш
Магазин: 50 зарядов



Техногенный властелин коридоров - плазмаган при умелом использовании будет собирать фраги как комбайн пшеницу. Заглянув в коридор, полный дружелюбных людей, с воплем "привет из Дума!" щедро угости их плазмой свежайшего розлива.

Первая техника наполнения коридоров плазмой проста - держи "огонь" и стрейфься туда-сюда. Когда по тебе стреляют как раз таким образом, стрейфься в ритм со стреляющим и отходи назад, уходя с линии огня - и не забывай при этом посылать плазмаметчику благодарности в виде шайтанок или ответной дружественной плазмы.

Есть более продвинутая техника - стреляй, двигая не собой, а лишь прицелом. Это, во-первых, позволит тебе быстрее изменять угол атаки - мышью ты можешь делать это с непредсказуемой скоростью. Во-вторых, это оставит тебе больше маневра, когда по тебе самому станут стрелять. В-третьих, таким образом ты легче можешь неравномерно распределять огонь по коридору, делая более трудным уворачивание от твоего огня. Пошли чуть больше плазмы на левую сторону, подержи прицел чуть меньше на правой стороне - и противнику надо будет попотеть, чтобы выйти "сухим из плазмы".

Учитывай скорость полета снарядов, стреляй с необходимым упреждением. Одним из стереотипов неправильной стрельбы является стрельба под ноги. У плазмы есть, конечно, небольшой сплэш, но он слишком невелик, чтобы на него рассчитывать. Вместо этого целься повыше - так, чтобы плазма попадала прямо по маковке, если жертва пригнется, и задевала по ногам, если жертва прыгает. Для этого надо точно установить прицел на вертикальной линии координат - это придет с практикой - и водить огонь туда-сюда по горизонтали. Амплитуда этих движений должна учитывать возможности стрейфа жертвы: загодя посылай пару зарядов туда, куда он может отстрейфиться к тому времени, когда они дотуда долетят. Звучит заумно, но на практике поймешь, что тут ничего сложного нет - с тренировками придет мастерство.

На больших открытых пространствах у жертвы слишком много времени, пока плазма долетит до нее, - успеет отстрейфиться. Поэтому на ДОСТАТОЧНО больших открытых пространствах лучше используй рельсу или шайтан-трубу, которая эффективна всегда и везде.

Плазма сама по себе достаточно убойна, поэтому в комбах почти не используется. На средних расстояниях, если ты засадил кому-то из рельсы, можешь добить паразита из плазмы - ему наверняка хватит пары шариков. Можно также подумать о сочетании шотгана и плазмы, а также добивании тех, кому ты подкинул гранат из гранатомета.

Заветы Отцов

Каждый уважающий себя квакер имеет свой собственный конфиг и всюду его с собой носит. На улицу без конфига даже не выходи - кто знает, что с тобой может случиться по дороге? В конфиге квакер прописывает свою раскладку управления, все свои любимые алиасы, поговорочки, настройки графики, звука и другие полезные вещи. Конфиг - например, otetz.cfg - загружается незатейливой командой */exec*. Пишешь: */exec otetz.cfg*. И сразу все становится как дома: мило, уютно, кроваво и мрачно.

Есть некоторые просто необходимые вещи, которые должны присутствовать в твоем конфиге.

/cg_bobpitch 0
/cg_bobroll 0
/cg_bobup 0
/cg_runpitch 0
/cg_runroll 0
/s_musicvolume 0

Это самая малость из того, что должно быть настроено. Эти команды отключают покачивания при беге и ходьбе, ибо покачивания эти сбивают твой прицел. */s_musicvolume 0* выключает музыку - она мешает анализировать звуковое пространство.

В следующей части гайда я расскажу тебе о гораздо, ГОРАЗДО более подробной настройке движка из консоли, а пока - привыкай бегать без дерганий прицела и наслаждайся.

Боевое крещение

В Ку3 существует три уровня сложности игры с ботами: нормальный, легкий и очень легкий. Называются они, соответственно, Nightmare, Hardcore и Hurt Me Plenty. Есть еще два как бы уровня сложности - Bring It On и I Can Win!, но так как непосредственно к сложности они не имеют никакого отношения, я склонен считать их чем-то вроде программных багов.

Тебе, как начинающему, не стыдно начать с очень легкого уровня сложности. Смело выставляй Hurt Me Plenty и начинай путь сквозь мясо врагов. К слову, весь сингл в Ку3 - это одно сплошное мясо, за редкими исключениями дуэлей. Мясо - это примитив, и никто из отцов серьезно мясо не играет. Однако мясо вполне позволит тебе отработать технику, усвоить базовые тактические приоритеты и просто поднабраться кровавой экспы.

Я не буду тебе рассказывать, как осилить ботов. Выполнив технические условия, изложенные в гайде, ты сам будешь вполне в состоянии крутить мышью, нажимать на "огонь" и набирать фраги. Нет там ничего особенно сложного. Боты - полные тупицы в плане стратегии, так что единственное, в чем они тебя превосходят, - это техника. Вот ее-то и отрабатывай. А потом обязательно переходи на живые дефматчи - только там кроется истинное наслаждение от Черной Мессы Виртуального Замочилова.

Дам лишь один полезный хинт, касающийся последнего босса. Зиро (да, я знаю, что ты никогда бы не подумал, что "Xaero" произносится именно так) - парень исключительно ловкий и до омерзения меткий, в чем-то даже читерский. Когда ты до него наконец доберешься, единственное, что ты должен хорошо уметь, это снайперить из рельсы.

Объясняю популярно: карта симметричная. На одной платформе колонны, рельса и РЛ, и на другой то же самое. Посередине там всякие рулезы - КА, мега, телепортер, а на верхней платформе даже лежит БФГа. Так вот, ничего из этого тебе не нужно. Сразу, как зареспавнишься, беги к рельсе. Бери ее, не стесняйся - она ничья. Voila - у тебя в руках отличная снайперка с 10-ю зарядами. Скорее спрячься за ближайшей, самой правой и самой ближней к противоположной платформе колонне. Медленно-медленно, бочком и на корточках прострейфься направо к краю колонны, до тех пор пока не увидишь (через зум) место, где лежит/респавнится рельса на противоположной платформе.

Зиро - тоже большой любитель этого инструмента. Он обязательно заглянет туда, чтобы экипироваться этой славной пукалкой. Лысый весельчак Зиро бьет без промаха на любом уровне сложности, где бы ты ни находился - только закемперив в описанной нычке, ты сможешь ускользнуть от его пристального внимания. Он все время созерцает твою платформу в зум - и ты последуй его примеру (только не свою платформу созерцай, ясное дело). Дождись, пока он придет за рельсой, и тут-то угости его рейлом, а потом доструган пулеметом (в данном случае лучше в такой очередности). Проделай в нем полезные вентиляционные дырки десять раз - и ура, ты победитель, угнетенных освободитель, благотворительного фонда учредитель (тьфу).

Техника эта не будет работать, только если: 1) Зиро зареспавнился на одной с тобой платформе. Но это дело легко поправимое - загаси его до того, как он схватит РЛ/рельсу, или откинь копыта - и рано или поздно зареспавнишься на другой. 2) Ты таки проморгал Зиру на его платформе, ковырялся в носу, пока он летел с джамп-пэда на твою платформу, и не встретил его метким снарядом при приземлении. Что могу сказать - не зевай. В остальном - не пускайся в бесполезные походы за броней там или еще чем. Подстрелят тебя, как жареную утку, и даже джибзов не останется.

Да пребудет с тобой дьявольская удача, лютая целкость, зверская хитрость и могучая отцовость, квакер.

Лично я оцениваю эффективность плазмагана выше шотгана и ниже РЛа и БФГи. Но есть, конечно, и другие мнения на этот счет. Смотри сам, насколько тебе симпатичен этот девайс. Одно можно сказать точно: это лучше всего сочетающееся с квадом оружие.

Grenade Launcher

Русское название: гранатомет (мошномет, ГЛ)
Урон: 100 HP/выстрел
Скорострельность: 1.3 выстрела/сек.
Максимальная убойность: 130 HP/сек. + сплэш
Магазин: 10 зарядов

Устройство, основанное на прогрессивной технологии "гранату посеешь - фраг пожнешь". Вечеринки с большим скопищем народа приобретают особенно веселый оттенок за счет зверского сплэша от гранат - самого большого в Ку3. Нет ничего лучше, чем подкинуть веселящейся тусовке пару ананасов и смотреть, как они разбегаются, прыгают и разлетаются на джибзы, если первые два действия им не удались. Оперативное минирование пространства - одно из основных сфер применения ГЛ.

Впрочем, всегда находились умельцы, вытворяющие чудеса с мошной - засаживали в лоб прямо в воздухе! Но, кроме элитности самого действия, никаких особых преимуществ это не дает - РЛ значительно удобнее и дает те же 100 урона.

ГЛ отлично подходит для охлаждения пыла чрезмерно резвых преследователей, или если тебе надо быстро очистить помещение от его обитателей. Гранаты также хороши тем, что являются единственным видом снаряда с рикошетом и летящим по кривой. Гранаты можно закидывать на верхние этажи, их также можно рикошетить за угол. За счет этого ГЛ просто незаменим в определенных ситуациях, но перестрелочным оружием его не назовешь.

Если ты слышишь, что противник подорвался на твоей гранате, скорее беги к нему на помощь и лечи его свинцом из шотгана, или пулеметом/плазмой. Тщательно тренируйся использовать ГЛ - с его помощью ты сможешь преподнести врагам множество замечательных сюрпризов. Не забывай также о такой могучей вещи как гринейд+рокетджамп.

Rocket Launcher

Русское название: РЛ (базука, шайтан-труба)
Урон: 100 HP/выстрел
Скорострельность: 1.3 выстрела/сек.
Максимальная убойность: 130 HP/сек. + сплэш
Магазин: 10 зарядов



Святая пушка! Была, есть и будет розом фрагового изобилия. Сам факт ее существования можно расценивать как преступление против человечества.

РЛ, как и шотган, встречается почти везде: редкая карта обходится без присутствия могучей шайтан-трубы. Основа мастерства во владении РЛом - стрельба с упреждением и умелое использование сплэша.

Рассчитав траекторию движения противника, посылай ему туда шайтанку, учитывая, конечно, скорость ее полета. Если ты хорошо научишься рассчитывать упреждение, базука в твоих руках превратится в кошмар наяву для твоих противников. Куда бы они ни шли, повсюду их будут встречать твои ракеты.

Сплэш -лучшее, что есть в РЛ. Точно попасть шайтанкой в бубен - дело непростое. Но если стрелять под ноги или в стенку/потолок рядом, то жертву все равно заденет сплэшем - таким образом, радиус поражения повышается. Более того: взрывная волна позволяет подкидывать врага в воздух, делая его практически беспомощным, - надо лишь вовремя послать ракету туда, где он должен приземлиться. Если тебя подкинули в воздух шайтанкой - используй эйрконтрол по максимуму и молись. Да, и не забывай отстреливаться.

РЛ универсален - он на любых расстояниях дает прикурить. Только на самых уж неземных (космических, в смысле) уровнях, где ракете требуется несколько секунд, чтобы долететь до противника, РЛ теряет свою тактическую привлекательность. Хотя и там за счет умело рассчитанного упреждения можно устроить врагу ад на земле. Шайтан-труба - это первое, что должно быть у тебя наготове, и экипироваться ей - твоя первоочередная задача после респавна.

РЛ также служит для рокетджампов, гринейд-рокетджампов и рокет-пэд-джампов. Роль этих могучих трюков в Ку3, к сожалению, не так велика, как в Ку2 и тем более Ку1, но владение ими - необходимое условие мастерства.

Словом, РЛ - это выбор Отца!

Lightning Gun

Русское название: шафт

Урон: 8 HP/заряд

Скорострельность: постоянная (20 зарядов/сек.)

Максимальная убойность: 160 HP/сек.

Магазин: 100 зарядов

Шафт - убийственная электрическая ностальгия по первому Кваку. Второе после рельсы оружие, требующее большой меткости, но гораздо более боевое, чем рельса. В два раза, если считать по чистой убойности.

Пользоваться шафтом лучше на средних расстояниях - так угол линии огня будет меняться не слишком быстро, что позволит тебе точнее целиться. Помогай прицеливанию стрейфом. На коротких же расстояниях мишень будет слишком резко уходить из-под огня, в то время как шафт имеет смысл использовать лишь если ты в состоянии подержать жертву под лучом достаточно долго. Если ты видишь, что противник ушел из-под прицела безнадежно далеко - отпусти "огонь", не трать боеприпас зазря. Шафт его жрет как пираньи добычу - одного магазина хватит на пять секунд.

Дисчардж (забойный электрический разряд, происходящий, если пальнуть из шафта в воде) в обычном Ку3 не работает, к величайшему сожалению. Есть, правда, один мод... На дальних дистанциях шафт тоже не годен - не достает, просто-напросто. Первокваковская комба шафта с РЛом здесь тоже, в принципе, работает - можно удивить врага электрошоком, в то время как он приготовился уворачиваться от ракет. Пока он соображает, что произошло, ты его уже поджарил. Использовать можно в любом порядке - и с того, и с другого оружия можно переключиться быстро. На средней дистанции можно также попробовать сделать завершающий штрих на 100 HP из рельсы.

Шафт - оружие, требующее умелого обращения. Если ты владеешь им плохо или средне - лучше не пользуйся.

Rail Gun

Русское название: рельса (рейл, рейлган)

Урон: 100 HP/заряд

Скорострельность: 0,8 выстрела/сек.

Максимальная убойность: 80 HP/сек. + специальная

Магазин: 10 зарядов

Элитная снайперка. Самая узкоспециализированная пушка - единственная из всех, которая позволяет уверенно снять 100 HP с большого расстояния. Снаряд летит мгновенно и прошивает всех на своем пути. Нанизать несколько бедолаг на траекторию пули, правда, удается нечасто, но зато когда удается - радости нет предела. Равно как, теоретически, нет предела и максимальному урону - нанизаешь 10 человек - будет 1000 HP урона.

Но основная сила рельсы не в этом. Только с ее помощью можно нанести мгновенный и ощутимый удар, не оставляя противнику шанса увернуться от снаряда. Недостаток - самая низкая скорострельность в игре, а также инверсионный след от пули, выдающий местонахождение снайпера с потрохами. Поэтому, когда снайпер ты сам - привыкни менять огневую точку после каждого выстрела, так надежнее. Если ты жертва снайпера - не забывай, что зум ты можешь включать совершенно независимо от того, что у тебя в руках - хоть шотган. Глянь, куда ведет тонкая линия, и пошли туда сдачи.

Двух попаданий из рельсы хватает, чтобы завалить большинство бойцов средней отожранности. Рельса хорошо работает в комбе с остальными мгновенно бьющими видами оружия: пулеметом, шотганом и шафтом. Рельсой хорошо наводить финальный штрих, рельса как нельзя лучше подходит для засады, рельса рулит на космических уровнях - но если ты не умеешь как следует вести жертву прицелом - не пользуйся рельсой. Как и в случае с шафтом.

Помогай прицеливанию стрейфом и не забывай приседать.

BFG-10K

Русское название: БФГ

Урон: 100 HP/заряд

Скорострельность: 5 выстрелов/сек.

Максимальная убойность: 500 HP/сек. + сплэш

Магазин: 20 зарядов

Зверь-машина! Старший брат плазмы - примерно то же самое, что РЛ, но бьет в 4-5 раз чаще и снаряд летит быстрее. Зверь-машина - редкий зверь. Большинство уровней обходится без его грозного наличия.

Техника использования - нечто среднее между плазмой и базукой. Можно строчить двойками-тройками: удачно проследив траекторию жертвы, ты разджибзуешь даже самую отожранную. Не увлекайся частой стрельбой - 20-ти зарядов, идущих с БФГой, хватит ненадолго. Правда, если тебе посчастливилось застать толпу народу в не очень большом отдалении - строчи от бедра, не стесняйся.

Увидел врага с БФГой? Лучше отбеги подальше, где он тебя не заметит, и грохни его из рельсы. В открытой схватке один на один у тебя мало шансов. Приготовься к мясорубке у местонахождения БФГи - всем хочется ее заполучить, конкуренция будет свирепая.

Можно делать БФГ-джамп, хотя для этого как-то жалко патронов. БФГ - бесспорно, самая мощная "Большая Зло@#$чая Пушка", но встречается редко и достается трудно - основывать на ней свое дефматчевое мастерство неразумно.

Техника

Ты настроил управление, ты знаком с оружием. Теперь приготовься потренировать технику. Вот основы.

1. Стрейфься. Ты должен постоянно стрейфиться. Стоять на месте нельзя - если, конечно, тебя не попросили послужить мишенью. Если ты засел с рельсой - так и сиди, в буквальном смысле слова. Стоять нельзя, еще раз повторяю.



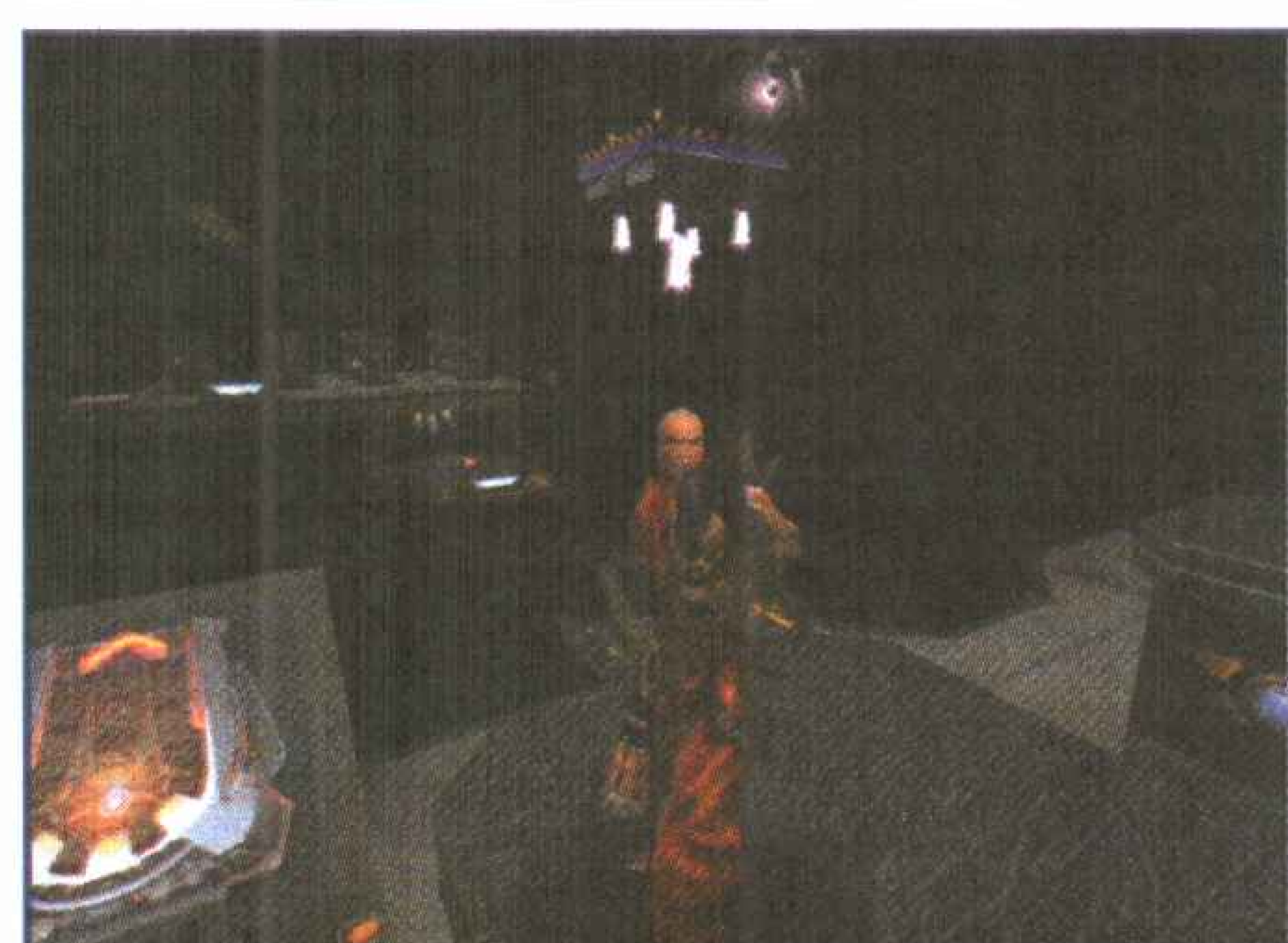
Стрейф должен быть непредсказуемым. Если ты будешь ритмично стрейфиться туда-сюда, тебя загасят в два счета. Стрейф также не должен быть линейным - траектория стрейфа должна выглядеть как восьмерки, загогулины и каббалистические символы. Для этого стрейф надо сочетать с бегом - так, с какого бы угла по отношению к тебе ни целился враг, ты все время будешь уходить из-под прицела.

Даже просто во время бега куда-то - жми стрейф, беги зигзагами. Если делать это часточасто, то сам бег получается быстрее. Но вообще, если тебе нужна скорость - передвигайся прыжками.

Помогай стрейфом прицеливанию - так ты можешь обходиться более короткими движениями мыши, и вести жертву прицелом становится легче.

2. Прыгай. Все время прыгай. Не на месте, ясное дело, - из стороны в сторону, вперед и особенно назад - при включенной анимации моделей (*/cg_noplayeranims 0*) во время прыжка назад ты делаешь сальто и по тебе труднее попасть. Наиболее быстрый способ куда-то добраться - стрейф-джамп. Обычный стрейф-джамп делается просто: стрейфься и прыгай. Есть специальная разновид-







ность стрейф-джампа - серкл-стрейф-джамп, но об этом я тебе расскажу в "Триксах", а пока усваивай обычные прыжки.

Прыжки также помогают стрелять в пол под ноги противнику при стрельбе из РЛ и БФГ - за счет большего угла. Не забывай, что к траектории прыжков применимо то же правило, что и к траектории бега: не прыгай по прямой линии.

3. Приседай. Часто, если вражина нацелился слишком высоко, ты можешь просто пригнуться. Обычно, правда, будут стрелять как раз тебе под ноги, так что это не очень спасает.

Но приседать все равно полезно. Для здоровья - само собой, а еще непосредственно в момент стрельбы, когда ты все равно не двигаешься (из рельсы, шотгана и прочих не слишком скорострельных видов оружия). Присев, ты неплохо сокращаешь площадь поражения, когда по тебе стреляют из шотгана и пулемета. Снайперу тоже труднее в тебя попасть, но лучше просто уйди с линии огня, не забыв послать пару шайтанок в качестве подарка кемперу-затейнику.

4. Верти башкой. Все время осматривай окружающее пространство - если ты первым заметил противника, считай, треть победы у тебя в кармане. Но не просто вози мышью по коврику - нельзя стоять посреди зала и с открытым ртом пялиться на окружающее. Сочетай осмотр с круговым стрейфом - так ты сможешь одновременно и уклониться от вражеского снаряда, если противник заметит тебя первым, и оперативно выпустить



собственный, если первым заметишь его ты. Никогда не забывай смотреть наверх, если там может быть враг.

5. Не держи "огонь"! Кроме кастета, пулемета, плазмы и шафта (в отдельных случаях - БФГ), тебе не надо поддерживать огонь постоянно. Да и в этих случаях - не всегда. Тебе требуется лишь несколько метких попаданий, а не максимальное количество выпущенных снарядов. Сначала установи прицел - потом жми огонь. Если ты будешь держать "огонь", стреляя, к примеру, из РЛ, то, скорее всего, ты будешь постоянно опаздывать с прицеливанием на долю секунды и патроны уйдут впустую. Особенно это верно в отношении рельсы.

Конечно, если ты настолько крут и меток, что всегда успеваешь точно навести прицел в нужную точку за меньше чем секунду - то флаг (фраг) тебе в руки. Но это вряд ли так - для того, чтобы как следует просчитать траекторию противника и траекторию своего снаряда, уходит обычно чуть больше времени. Бей редко, да метко - вот правило.

Также это дело способствует непредсказуемости твоего огня. Уловив максимальную частоту твоих выстрелов, противник будет вовремя уворачиваться от них просто по ритму. Если же ты будешь стрелять в рваном ритме, вражине придется поднапрячься и внимательно прислушиваться, когда ты выстрелишь - это способствует твоему превосходству над ним.

Соответственно, когда по тебе стреляют со стандартной частотой, просто уворачивайся в тот момент, когда должен произойти следующий выстрел.





ком входе тебя будут встречать ракеты. Такое поведение называется "аркадничаньем". Поэтому - не аркадничай. Где-то притормози, где-то пойди кружным путем, если подозреваешь, что тебя ждет засада.

Не лезь на рожон: идеальная ситуация - это когда ты бьешь в спину ничего не подозревающему противнику. Если же он занимает господствующее положение (в тактическом смысле), то лучше не суйся.

10. Сосредоточься! Отвлекающих факторов должно быть по минимуму. Музыку выключи (*/s_musicvolume 0*) - единственной музыкой для твоих ушей должны служить предсмертные вопли врага. Думай исключительно о том, что происходит на экране. Не отвлекайся на происходящее за его пределами - этому очень способствуют хорошие наушники. Концентрируйся!



6. Учи матчасть! Ты всегда должен четко представлять себе, где ты находишься, зачем ты там находишься и куда побежишь дальше. Уровень ты должен знать так, чтобы мог ходить по нему с закрытыми глазами - потому что бежать назад, отстреливаясь, можно лишь обладая хорошим знанием уровня. Четко выучи, где лежат все рулезы, все оружие, все патроны к нему - и своевременно все это дело собирай.

7. Постоянно анализируй действия противника. Ты должен всегда иметь представление о том, где он находится и куда направляется, чтобы встретить его своим метким выстрелом в самый неожиданный для него момент. Слушай, какие звуки он издает, - так ты сможешь вычислить его местонахождение.

8. Своевременно поджирай рулезы. Делать это лучше как бы загодя - обычно как раз тогда, когда должен зареспавниться очередной рулез и начинается кровавая сеча за халяву. Так что лучше прийти на место заранее и встречать опоздавших ураганным огнем, вместо того чтобы самому принимать на репу этот огонь от врага.

9. Будь непредсказуемым. Если ты все время передвигаешься с одной и той же скоростью, тебя будут вычислять как таблицу умножения и на вся-





Это несколько основных правил, касающихся поведения в дефматче. Первый раунд твоего обучения на этом заканчивается. Чтобы это как следует освоить, тебе понадобится время, и время это должно пройти в непрерывных и упорных тренировках. Запомни: для того, чтобы ПО-НАСТОЯЩЕМУ рулить в дефматче, нужны как минимум МЕСЯЦЫ постоянной практики. Не забывай, что тебе еще очень многому предстоит научиться, прежде чем ты сможешь противопоставить себя лучшим из лучших. Я тебя в этом деле поднатаскаю.

Во второй части гайда ты сможешь научиться более продвинутым тактическим и техническим приемам, всевозможным трюкам; освоить правила поведения в мясе, тимплее и дуэли. Также я дам тебе список консольных команд, с помощью которых ты сможешь заточить свой Ку3 под максимальную производительность, наравне с развернутым руководством по точной настройке движка как такового. С нами Сила.

Иди, твори добро, квакер. Пулей, ракетой и плазмой.



То, что начертано судьбой

Crusader of Might and Magic

Алан Берновский
alan@online.ru

R&S: Вердикт
Что: 3D Action * Кто: 3DO
На кого: Тамбовский наездник
Сколько: P233(PII-300), 32(64)Mb, 3D уск.
Вмногером: Не прокатит
Размер: 1 CD

Вот и началась новая история. Пора прощаться со старой вольной жизнью, когда ночевки в лесу дарили прохладу звезд и успокоение у костра, когда мягкая листва осенних красных водопадов лечила раны, полученные в тяжелых битвах со Злом... С тех пор, как шагнул ты на путь войны Добра и Зла, готовься к бесконечной службе, награда за которую — смерть или нищенская подачка Великих богов.


Прихожая Великой Цитадели.

С этими созданиями вообще отдельная история. Все у них через заднее место: сначала им хочется плюшек из знойной пустыни; приносишь — не подходит, уже холодная минералка с райнего Севера требуется. Вот так и бегай туда-обратно, прожигай короткую жизнь смертного в бесконечных путешествиях.

Редкие твои вылазки против небольших групп врагов были замечены кем-то свыше, к сожалению. С тех пор и началась сказка под названием "Сбегай туда, не знаю куда".

...Враги проходили, блестели мечи, на солнце сверкали их латы. Пыль поднималась, стирая следы последней кровавой жатвы. Довольные болью калеки-созданья забыли мирскую свободную жизнь, — минуло со смерти немало столетий с тех пор, как призвали их демоны Вниз. Служить они рады, за это даруют прощенье и власть, чтобы награбиться всласть. Они шли по дорогам, сминая народы, сжигая селенья и портя породы. Пока не родился новый Герой, что потерю семьи в сердце взрастил. Воспитался в лесах, в спокойствия лоне, где свобода природы; но шрам не зажил. Багряною меткой и символом мести он вспыхивал в войнах с Отрядом Врага, Спасенье и Радость миру даря...

Последнее нападение прошло не так успешно, как все предыдущие. Недобитый солдат противника подобрался сзади и подло оглушил увлеченного резней Воина Добра.

Пустая и мертвая темнота разродилась глухим отзвуком шагов. то-то невидимый подошел к телу и открыл кандалы. Открыв глаза, ты обнаружишь, что последние несколько часов находился в тюремной камере под наблюдением двух скелетов в доспехах. Если бежать отсюда, то сразу. Не откладывай в долгий ящик, воспользуйся неосторожностью охранников — их же оружием переруби полусгнившие шеи и направляйся к выходу, благо подземелье не запутанное. Где-то у самого выхода увидишь заточенного здесь же апитана ретоносцев, который будет на коленях умолять о помощи. Стоит только поднять решетку клетки, как освобожденный начнет командовать: "Найди принцессу Селестию, ей требуется любая помощь". Вот так все Герои и попадают в заварушку.


Местные бургеры.


Он явно чем-то недоволен!

Путь, который придется совершить, можно просмотреть на карте. Она ужасно неудобная и очень приблизительно составленная; твое местонахождение на ней отмечено кружочком размером с добрый город. Поэтому придется тщательно запоминать или, на худой конец, зарисовывать все повороты и перекрестки. Чтобы попасть в Цитадель, где в последний раз видели принцессу Селестию, придется пробежать несколько сотен километров через пустынные овраги, холмы и пустоши и миновать еще не захваченный скелетами город. В путь, будущий ретоносец, в путь за именем и званием.

Город

...Последний оплот умирающей чести, нетронутый битвой город людей. Он живет в напряженье, без сил и властей. Предвестники смерти — вороны — кружат в надежде на скорый и мрачный пир; они в

ОРУЖИЕ

Топор дровосека
Как оружие, ничего собой не представляет, больше подходит для охоты за бабочками и рубки мелкого сушняка для костра. Не стоит с ним выходить на улицы — лучше продай быстрее и избавься от лишнего груза.

Кирка
Стоит дороже и камень лучше дробит, зато попробуй ею срубить дерево или что-то вроде этого... С таким же успехом она и убивает.

Боевой топор
Двуручная машина методичного уничтожения-вырубания. Размах медленный, но если попадет по телу, считай, что руки или ноги нет. Применяй в одиночной битве с каким-нибудь троллем — не прогадаешь.

Булава
Окованная ржавой железкой палка, смертоносность ее соответствующая.

Булава тяжелая и ошипованная
Красивая вещь, дорогая, тяжелая, занимает много места. Пользы маловато; если оружие, конечно, не заколдовано.

Длинный меч
Стандартный меч стандартной убойной силы для стандартного воина. В самом начале — лучшее оружие, т. к. легкое и скоростное.

Двуручный меч
С ним я прошел всю войну! Ищи в гномьих мастерских заколдованный меч и наслаждайся.

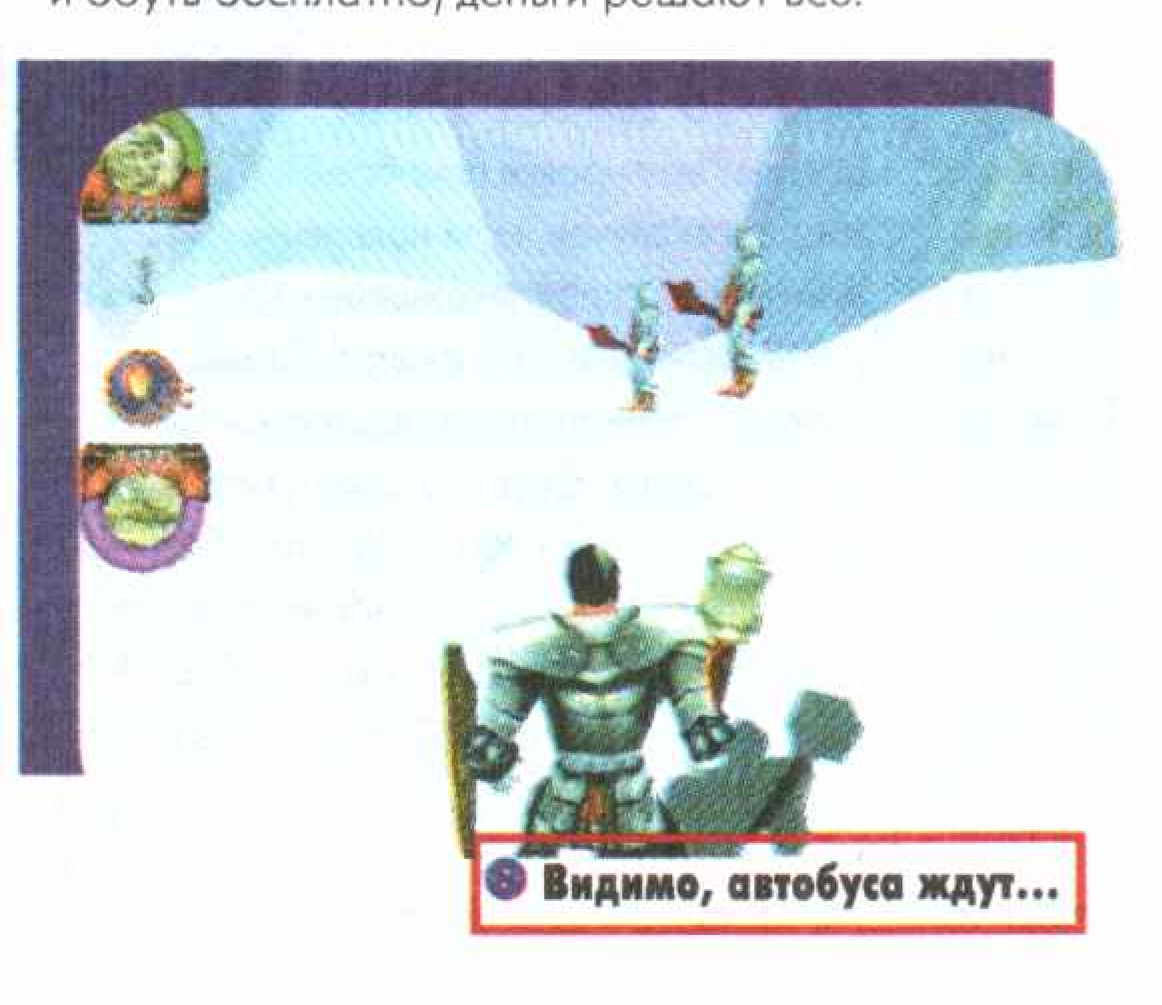
Боевой молот
Самый дорогой и самый мощный; гроза монстров, в особенности каменных и ледяных.




Весь цвет рыцарства в сборе.

нетерпеньи, и крик разрушает живую надежду на вечный мир. уются мечи, заготовлены латы, еды всем хватает, закрыты палаты. Все ждут не пощады, бойни желают, крови же алчут мечи и стенают. В призыве, призыве, призыве...

Здесь тебя обеспечат всем необходимым для долгого и тяжелого путешествия — в таверне можно поболтать с посетителями, послушать последние новости с Доренко и узнать о передвижении врага. В мастерских без проблем подберут кольчугу нужного размера за приемлемую цену. ачество, конечно, не гномье, но на первое время подойдет. стати, не забывай по максимуму набивать ранец найденными мечами, щи-тами и жидкостями. Естественно, не надо брезговать наличностью — ведь в этом мире (где даже спасителя-Героя не могут одеть и обуть бесплатно) деньги решают все.


Видимо, автобуса ждут...

Если все оружие и доспехи будут с удовольствием переданы тебе за скромную плату, то советы прогуливающихся прохожих достаются совершенно бесплатно, иногда даже насильно. Пользуйся этим, потому что и среди крестьян встречаются люди, хорошо разбирающиеся в оружии и магии. Они-то и подскажут, какое оружие против какого монстра лучше действует. Например, кувалда — против големов, меч хорошо рубит хилых скелетов. Я лично остановился, после долгих поисков, на кувалде какого-то там Друида и длинном мече Огненных молний. Эти две железки верно прослужили все путешествие, пропитавшись кровью от рукоятки до кончика лезвия (и не говори, что металл не впитывает — у меня все впитал за милую душу!).



Запоминай, повторяю еще раз, все повороты и следи за указателями.

Цитадель

Как я ошибался! Цитадель представлялась мне вросшей в землю каменной твердыней, которую не под силу взять даже Некросу с многотысячной армией. И, представь себе, ничего подобного — *это* оказалось конструкцией из ажурных башенок и легких навесных мостов, парящей в небесной перине. Единственным способом забраться на такую верхотуру оказалась утлая летающая лодочка; точнее, паром небольших размеров, управляемый прекрасной рыжеволосой девушкой.


Вход в замок под надежной охраной.

Первым делом отыщи Селестию — она в окружении рыцарей- рестоносцев собрала Совет, который должен решить судьбу страны. Тронный зал найти очень просто: спустись по центральной лестнице вниз, а потом поднимись в башенку, ведущую прямо к принцессе. оролевская особа хорошо примет тебя, спросит о здоровье, предложит кубок вина, после чего пошлет в мясорубку, называемую "Тылы армии Некроса".

Ты в одиночку должен будешь перебить численно намного превышающие войска плохого генерала и найти артефакт под названием Horn of Shattering. Эту безделушку прячут у себя гномы в глубокой шахте, тебе придется всего лишь сбегать туда и принести оружие, способное раскрошить Зло. О , да без проблем.

Возвращайся на землю и приготовься к длинному путешествию. Сверься с картой: твой путь лежит через Заброшенные аменоломни, а оттуда через Сумрачный лес прямо в оратию, страну гномов.

Старые катакомбы

...Сырые камни хранят печаль, и стены плененными душами плачут, никто не посмеет проникнуть во тьму, где дни беспрестанно секундами скачут. Здесь нет ничего, кроме ночи и плача... Факелы гаснут, убитые влагой. Доспехи ржавеют и кровь холодеет. Здесь нет ничего, кроме злобы и плача... Наш Герой не заметил тайного знака, сквозь паучьи сплетенья пробился с мечом и попался в



капкан, словно жалкая птаха, что напугана мраком и битым крылом...

Ищи галерею — чем быстрее ты достигнешь нижнего этажа, тем больше шансов на спасение. Скелеты всех мастей нападают из-за угла, сзади, сверху и снизу; нет от них спасенья, тем более что короткие стычки проходят почти в абсолютной темноте. Спустя некоторое время, после бесцельного блуждания по туннелям и знакомства с каменными големами, ты попадешь в более-менее обжитые помещения, где, несомненно, отвоюешь маленький ключик от северных ворот, что ведут прямиком в Сумрачный лес.

Сумрачный лес



Ну, какие тут можно дать советы? Это скорее прописные истины любого путешественника: никуда не сворачивать с дороги, а если она вдруг пропала в траве, идти прямо до следующего ее куска. Сбейся хоть ненамного с тропы, и наживешь лишних проблем: монстры там всякие, ненужные стычки и т. д.

Пункт второй: не обращай внимания на необычные деревянные строения. Сейчас в них зайти невозможно — они здесь для красоты пейзажа. Третье: следи за указателями.

Противник не так силен, как многочислен. Против тебя восстанут птицы-люди — непонятные чудаки в перьях, вооруженные палками с прикрученными веревкой камнями. Налетают такие твари со всех сторон и не дают даже секунды на то, чтобы взмахнуть мечом. оллективно работают товарищи.


Норы гномов.



Пролетая над Таити...

Живут в лесу еще и тролли, угловатые рыжие парни с суковатыми дубинами. Им на глаза лучше не попадаться — тотчас отметелят за милую душу и не посмотрят, что ты рестоносец на важном поручении. Их хорошо топором шинковать на мелкие кусочки. Итак, читай надписи и не теряй заветной тропы, ведущей прямиком в пещеру гномов.

Коратия

Пейзаж медленно переменился, уже не смущает зеленоватое небо, хруст веток не выдает врагу твое цо, даже почесаться не получается. Слава Богу, пережженная на солнце трава сохраняет ноги от острых камней, уж слишком неприятен звук царапанья металла о гранит. Поговорим серьезно — ближайший километр врага не предвидится, расслабься и наслаждайся мерным цоканьем ног по дороге.

Расстояния здесь точь-в-точь как настоящие, 1:1. Стража пропустит тебя в Гору; воспользовавшись этим, как можно быстрее беги отовариваться в магазины: цены не кусаются, да и товар не лежалый. Гномы по всей стране славятся прекрасным оружием и броней. Именно здесь я когда-то приобрел любимый меч и кувалду. Учитывая еще щит-отражатель и тяжелую броню, я стал похож на небольшой танк, разъезжающий по магической стране.

Навестив ороля гномов, ты узнаешь совсем неприятные новости: бесконечная междоусобица окончательно подорвала боевой потенциал гномов и разделила их на два лагеря — аменносердых и Железнокирких. Сейчас жители гор как никогда беззащитны. Тем более что предводитель недавно был убит в битве, а принц-наследник заточен в камеру где-то в шахтах. Ситуация не из самых приятных, и решать ее тебе (а кто просил становиться Героем?).

дом. Чтоб им всем провалиться еще глубже! Проклятая драгоценность спрятана троллями в Сумрачном лесу — беги туда.

Лес

...Ты почти Герой, ты достоин награды. Барды готовы петь тебе песни. За силу и мудрость, мощь и отвагу гномы и люди — все тебе рады. Осталось немного...

Зеленая перина плотно обхватила тело вбежавшего в нее рыцаря и не отпускает ни на минуту. Свежий воздух приятно ласкает поцарапанные пе-



А я только разошелся...

ДОСПЕХИ

Кожаные доспехи

Точнее, куртка из тяжелой дубленой свиной кожи, спасает от комаров и дождя.

Кольчуга

Накидка, что-то вроде жилетки. Носится поверх кожаной куртки и с виду добавляет крутости. Сплетенная из металлических колец, частично защищает от режущих ударов.

Металлическая кольчуга

Обыкновенная кольчуга со вставками хорошо прокаленного металла, защищает жизненно важные органы. Намного превосходит обычную кольчугу по характеристикам.

Слабая броня

Защищает весь корпус и состоит из кожи и металлических пластин. Носится практически всю игру, пока не найдешь что-нибудь получше. В принципе, стандартное обмундирование, помогает как от скелетов, так и от ударов големов.

Броня

Любимейшая одежда всех рыцарей — как запаяют тебя в нее, так и не снимешь до конца дней, если только автогеном... Хорошо защищает все тело, устойчива к магии, но быстро ржавеет под дождем.

Щиты

Небольшое переносное устройство средней тяжести для предохранения жизненно важных органов от задевания, отрубания, удара любым режущим и колющим предметом. В мире, как утверждают разработчики из 3DO, существует всего два вида щитов: деревянный (его обладатель считается убогим нищим и служит объектом насмешек и беспричинных нападений со стороны сильных мира сего), который вручается тебе в начале приключения и используется в качестве защиты от назойливых мух и других букашек; и железный. ра сиво переливающиеся блики света на полированной поверхности отнюдь не гарантируют безопасности, скорее, видом своим отпугивают немногих, самых посредственных врагов. Истинную ценность данный предмет экипировки приобретает в том случае, если наделен магической силой (повышение характеристик или доп. защита). Самые хорошие экземпляры попадаются в гномьих пещерах. Советую остановить свой выбор на прекрасном создании магов — щите-отражателе. Любое заклинание, направленное против тебя, отразится, как от зеркала, и моментально поразит врага, его скастовавшего.

месторасположение. Сейчас в лицо дует горячий ветер, хорошо сдобренный песком и другой мелкой гадостью, которая забивает глаза и лезет за воротник. Латы на солнце раскалились, и через полчаса начинаешь в них плавать, задыхаясь от аромата немытого тела. Все прелести рыцарской жизни нали-



Хранитель грибов.

Шахты

Беги вниз по коридорам, кроши бородатых коротышек — в общем, наслаждайся свободной жизнью. Надеюсь, клаустрофобией ты не страдаешь. А то как-то нехорошо получится: принц ждет помощи, а Герой сидит, забившись в щелку, и пускает слюни от страха.

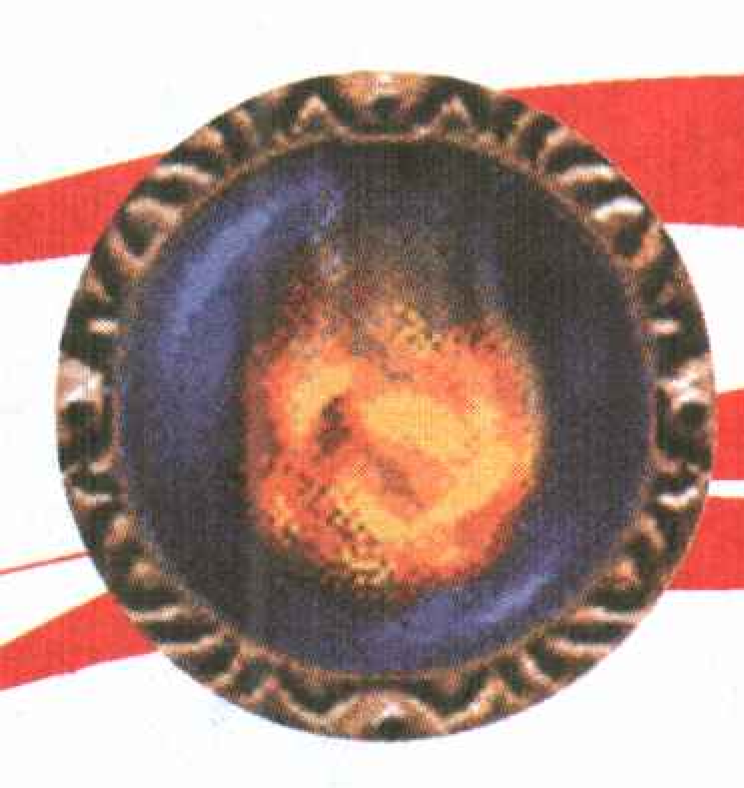
Спустившись на самое дно гномьих разработок, найди огненный водопад, охраняемый горящим големом. Справиться с этой бешеной тварью будет непросто; помни одно: принц совсем недалеко, а точнее — над водопадом.

Ура, все бросают в воздух чепчики и визжат от радости — принц вернулся и сел на отцовский трон. Идиллия нарушена лишь одним маленьким обстоятельством: чтобы начать управлять государством, принцу нужен скипетр, а то без этой золотой палки он, видите ли, не имеет власти над народом.

ском легкие и горло. Лечь бы под один из исполинов и заснуть лет так на пять, чтобы отдохнули тело и сознание; очистились от скверны, облепившей с ног до головы, будто спекшаяся кровь.

Рассказываю, как дойти до скипетра. Сначала иди прямо по дороге, отбиваясь от птичек и прочих созданий леса, до развилки с двойным указателем. Поворачиваешь налево и бредешь до перекрестка с дорогой на катакомбы. Здесь выбери путь от Подземелий. Минуты через четыре быстрого бега справа покажется небольшая ложбинка с пятью или шестью троллями. Они-то и охраняют заветный артефакт. Хорошо охраняют, добросовестно.

Разделавшись с ними, иди назад к городу в Горе и возвращай принцу утерянный символ власти. Рог Разрушения отныне твой. Точнее, пока ты его добровольно не отдашь в руки Селестии. Назад идти проще — враг стоит к тебе спиной, поэтому





Огненный шар

Отличное боевое заклинание, поражает любую цель на приличном расстоянии, причем радиус поражения достаточно велик для того, чтобы задеть пяток монстров. С повышением уровня растет и огневая мощь. На третьем уровне — а такое случится ближе к концу игры — ты обретешь способность сотворять из воздуха сразу три огненных сферы убойной силы.



Молния

Из твоей руки вырывается поток необузданной энергии, разящий все и вся в радиусе десяти метров. Прицел не так важен — оружие самонаводящееся. Характер его атаки больше направлен на шокирование противника, а не на уничтожение, что делает его пригодным на первом уровне в качестве хлопушки-шутихи. Истинную ценность Молния приобретает только на третьем уровне, когда способна навсегда оставить ползала в лежачем положении.







Героизм

Не скажу, что самое популярное заклинание, но пользу от этого не теряет. огда-нибудь да наступит тот миг, когда силы иссякнут и захочется больше всего на свете положить меч на землю и немного отдохнуть. Вот именно для таких неприятных ситуаций и придумано это заклятье, временно повышающее характеристику "Сила". Лучше всего в это время использовать оружие типа молота или булавы — эффект потрясающий. После второго уровня заклинание начинает действовать и на скоростные характеристики.

Спектральный союзник

Одновременно оружие и защита: стоит произнести несколько волшебных слов, как впереди тебя из ниоткуда возникнет светящийся призрак, который нападет на всякого, кто рискнет подойти к тебе на расстояние вытянутой руки. Одновременно "союзник" проводит и отвлекающие маневры, уводя противника в чащу, как заправский Сусанин.



Глубокая заморозка

Над выбранной жертвой появляется маленькое облачко, и через секунду метель замораживает любое существо; да так, что жертва на несколько секунд становится абсолютно недвижимой. Прекрасная возможность подойти и ударить кувалдой по ледяной статуе. Результат ясен — мелкие куски льда растают мгновенно, а большие еще немного полежат на дороге, напоминая о замороженном монстре. Длительность и качество заморозки определяется уровнем заклинания. Сохранность продукта не гарантирована.

Каменная кожа

Защитное заклинание, предохраняющее твое бренное тело от ударов режущими и колющими предметами. онечно, удовольствие это временное, и не удивляйся, если через несколько секунд уровень здоровья внезапно прыгнет вниз. Если заклинание прокачано до третьего уровня, ты становишься абсолютно неуязвимым. К сожалению, от магической атаки аменная кожа не спасает.



Пожирающий души

Магия вампиров. Если заклинание прошло успешно, то душа воина соединяется с душой противника и медленно высасывает все жизненные соки, передавая их тебе. Особенно полезно при встрече с большими и злобными тварями, плохо действует на скелетов.

Замедление

На короткое время окружающий мир словно засыпает и движение практически останавливается (или наоборот: ты двигаешься слишком быстро, что, в принципе, равнозначно). Смысл в том, что у тебя появляется достаточно времени, чтобы зарубить десяток-другой мелких скелетов без особых потерь и без отвлечения на суету под ногами.



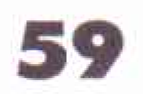


Проникающий ужас

Святая вода, чеснок и осиновый кол в одном флаконе, точнее, в одной книжке. Абсолютно безвредно для живых созданий вроде птичек и троллей, зато кардинально меняет перевес сил в бою с разной нечистью. Та, как ошпаренная, летит прочь (если может) от Ужаса, поражающего структуру тела и сознания прислужников Зла. С каждым уровнем радиус поражения и количество "освящаемых" особей увеличивается.

Факел

Да будет свет. После этих слов тьма вокруг рассеивается и все темные углы становятся не страшными. Заклинание работает как переносной фонарь небольшой мощности, которая увеличивается с каждым новым добавочным уровнем. Только будь готов к тому, что на тебя сразу слетятся все монстры в округе, как мотыльки на лампочку.






Горячий парень.

больше шансов на быструю атаку и не менее быструю победу.

Цитадель

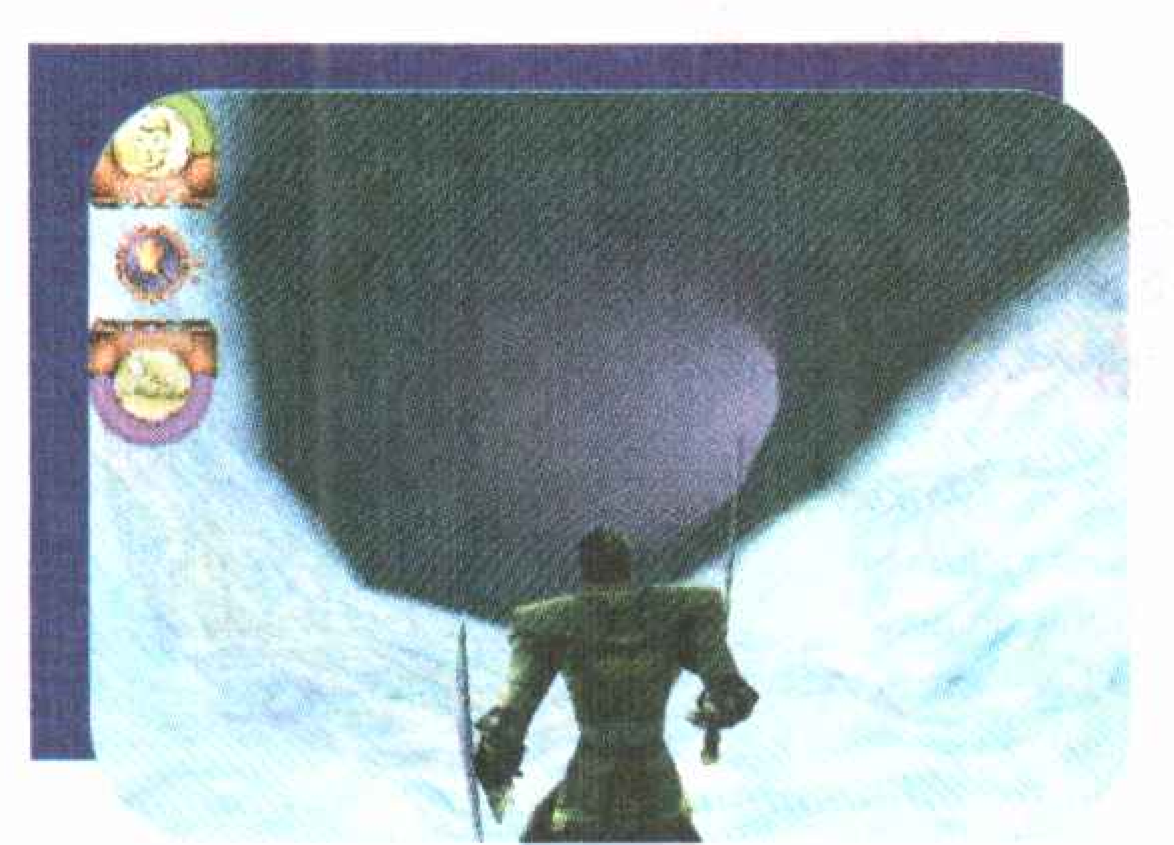
Ха! Это еще не конец. Рог принцессе просто так не нужен. Оказывается, для финальной атаки на крепость Некроса нужен какой-то капитан Урсан с отрядом. Но вот незадача — не так давно вышеупомянутый вояка потерялся в снегах Гласиера. Вышел на разведку и потерялся. (Чтоб его тролли ледяные съели! Тоже мне, опытный солдат...)

Времени в обрез: Легионы Зла приближаются к Цитадели и поиски капитана становятся жизненно необходимыми. Вперед. Напомню, что вход в ледяную страну расположен в Старых атакомбах. Одевайся теплее, там сегодня -42 по Цельсию.

Гласиер

Яркий свет на секунду ослепил незащищенные глаза, но потом вроде обвык наш Герой и начал различать движение на горизонте. Так и есть — ледяные големы и не менее холодные тролли. Плюс замороженные трупы твоих предшественников тут и там разбросаны яркими пятнами. Вооружайся кувалдой, сейчас начнется высечение ледовых фигур из бегущих глыб льда. Весь фокус в том, чтобы аккуратно обстругать пятитонную махину на большой скорости и не испортить основную композицию. Шучу — крошить их надо незамедлительно.

Проникнув в самое сердце вражеской Цитадели, больше похожее на замерзшую пещеру, ищи памятники. Нужен самый большой — тот, что в центральном зале. Где-то за ним сидит в темнице сырой капитан Урсан и режется с троллями в карты.



"Обыграй" их и высвобождай солдата из заключения. Битва вот-вот начнется! Возвращайся в лес.

Лес опять, и сразу Гласиер

Вот и наступил тот самый момент в игре, сравнимый с проктологическим заболеванием, а именно — бессмысленное мотание из стороны в сторону за какими-то безделушками.

Посреди тропы (уже в лесу) ты столкнешься со странным птице-человеком. Над его головой витает призрак, который так и остался бы невидимым, если бы не сувенир правдивого зрения, дарованный сумасшедшей старушкой в деревне. Вот почему, оказывается, на тебя нападают все кому не лень — ими управляют слуги Некроса.

Заклинание, способное сбросить личины и воплотить духов, хорошо спрятано в Гласиере. Без него никуда: ни в лес войти, ни найти предателя среди командиров Селестии. Назад, в холод и стужу, пургу и пещеры.

Теперь, вооруженный хорошим талисманом, ты сможешь открыть секретный вход в тайник Некроса. Он находится в пещерах, в зале со странной решеткой, опасно нависшей прямо над головой. Похоже на деревянный Цеппелин. Где-то посередине мертвого гиганта будет маленькая пупочка, больше напоминающая зеленый прыщ. Применяй талисман и... Вот это да!

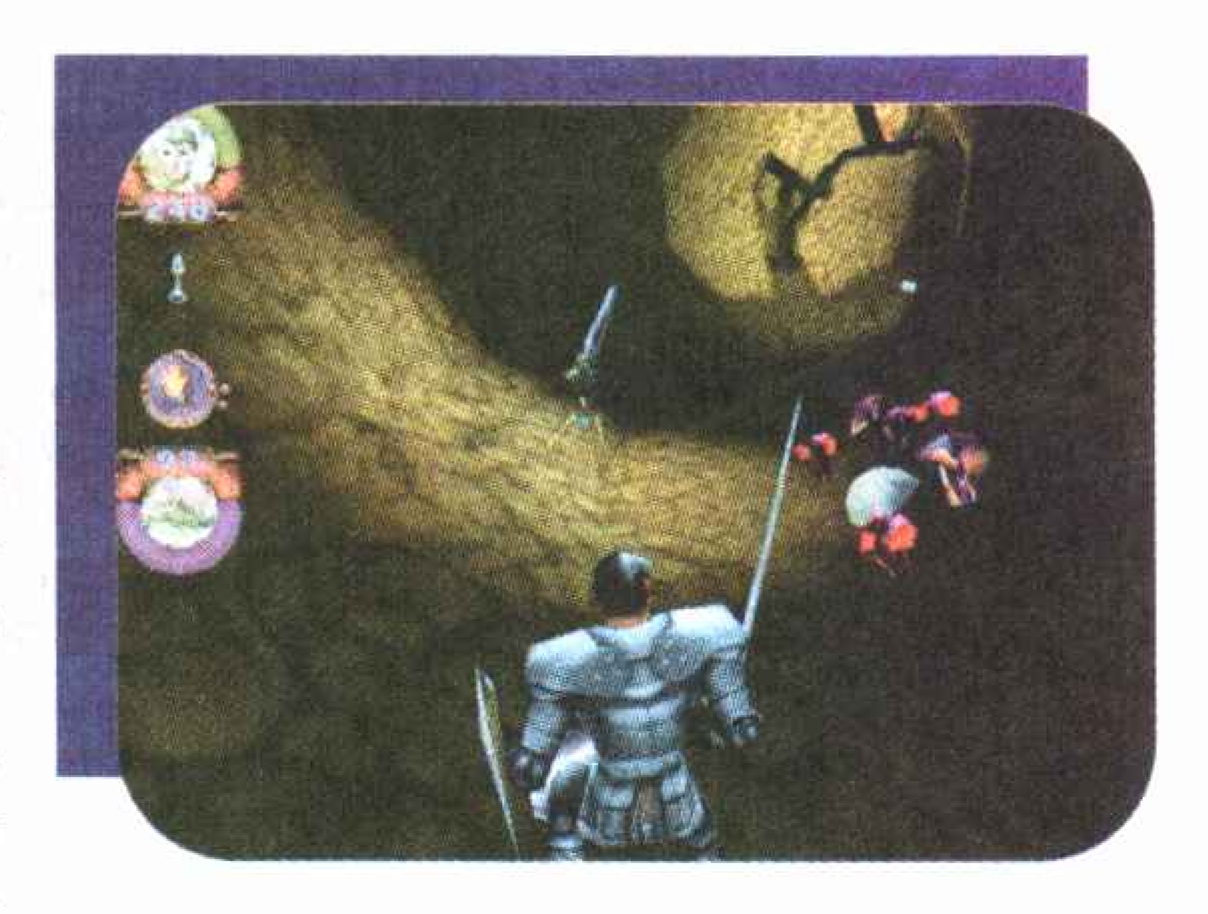
расно-черная дымка, мои любимые цвета смешались здесь воедино. Осторожно, стараясь не оступаться, шагай по узкой полосе вперед. ое-где



придется помахать мечом, попрыгать, зато в награду достанется заветное заклинание. Назад к гномам, минуя Сумрачный лес и заставу птиц, уже добрых и милых. Чары злодея Некроса потихоньку начали отступать. Воистину славится твоя Вера и Сила, рестоносец!

Корагия

И в правительстве гномов не все чисто: заклинание помогло обнаружить и изгнать очередного призрака, после чего тебя все, слившись в едином порыве, объявят суперменом и попросят возглавить отряд, движущийся к репости (это первый по-



ворот направо на развилке). Да, конечно. В путь. Только не с отрядом, как было обещано, а в одиночку — мол, настоящие Герои все делают лично, без помощи со стороны.

Задача проста как никогда — открыть ворота для рестоносцев изнутри репости. ое-где придется попрыгать с этажа на этаж, сломать пару ребер, растянуть руку и повредить череп. Усилия того стоят. Незабываемое зрелище — вытянутые лица удивленных рыцарей, тусующихся под воротами. Стоит себе такая толпа и чего-то ждет. ак хорошо быть Героем!



Выполнив священный долг, отбеги от ворот на небольшое расстояние, и встретишься с девушкой-паромщицей, что обычно доставляла тебя в Цитадель. Еще одно плохое известие: к твердыне Добра направляется сам Некрос в дирижабле.

Финал

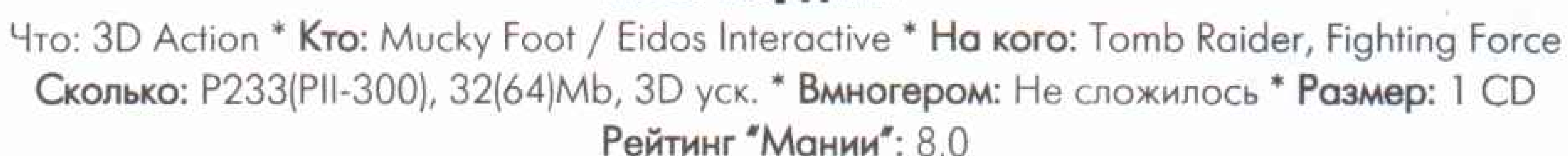
Интересно, где это злобный Некрос достал атомный реактор для запуска двигателей летающей махины? Уж не из Redline'а ли, больно похожи текстурки... Стоит ли рассказывать, что такое финальная битва? Обычное крошилово-месиво. Бесконечный Load и обидная смерть в тот миг, когда враг почти повержен. У тебя преимущество — относительное бессмертие, а компьютерный антигерой умрет в любом случае, как бы ни была сильна его артиллерия и защита. Это главный закон жанра.

Наслаждайся предсмертным воплем и званием Генерала всех рестоносцев. Что по душе больше придется — не знаю.

...Герой баллад, ты знаешь, что начертано судьбой...

Алан Берновский
alan@online.ru

Urban Chaos
Тест на прочность

R&S: Вердикт
Что: 3D Action * **Кто:** Mucky Foot / Eidos Interactive * **На кого:** Tomb Raider, Fighting Force
Сколько: P233(PII-300), 32(64)Mb, 3D уск. * **Вмногером:** Не сложилось * **Размер:** 1 CD
Рейтинг "Мании": 8.0

Нелегко ментам живется,
Что уж там ни говори:
Мы бандюг не ловим больше -
Стали страшные они.

Слово скажешь - пистолетом
Дырку сделают во лбу.
Лучше граждан брать послушных:
Те хоть сдачи не дадут.
А. Гордеев, "Мусарская баллада"

Не улица - город разбитых фонарей

Нелегки полицейские будни, особенно в суперсовременном Union City. Там, где последние технологические разработки применяются повсеместно, где жители купаются в достатке и благодати - там, несомненно, начнется гниение, ибо не может плод зреть вечно. Преступность - вот что стало началом разрушения прекрасного города, стоящего на рубеже веков. Если раньше попадались отдельные личности, по пьяни грабившие магазины и проходящие в метро без оплаты, то теперь кто-то организовал мощную организацию, хорошо вооруженную и с прилично обученными кадрами. Полиция, растолстевшая на пончиках и кофе, с ног сбилась, пытаясь взять ситуацию под контроль. Ничего не выходило: убийства стали так же часты, как и аварии на дорогах, сила вышла вперед и стала главенствующим принципом в управлении городом и людьми. Скорее всего, власти города бездействуют по причине заинтересованности в происходящих бесчинствах. Найдется хоть кто-то, способный восстановить равновесие в городе?

Было бы здорово, если бы Героем оказался кто-нибудь с безупречной репутацией. Например, полицейский, отважный, как сто тигров, и при этом являющийся хрупким созданием - девушкой. Только такая личность способна обрезать усы банде под названием Дикие Кошки (WC). Словно на заказ, в одном полицейском участке обнаруживается девушка-полицейский. Ее результаты во всех отборочных тестах - лучшие, и физическая подготовка на высшем уровне, даже для мужчин. Вот ее и избирает начальник полиции в качестве орудия уничтожения. Если не справится, то новую найдут, а пока можно и с этой поработать. Главный подписывает бумажку, и тебя отправляют на подготовку к битве за Город.

Training

Без тестов на прочность и выживание никуда. Вдруг ты не умеешь водить быструю полицейскую машину, лихо заворачивать на крутых поворотах и выкручивать руки бравым молодцам? Что тогда с тобой будет на улицах города? Поэтому придется поднапрячься и пройти хотя бы четыре проверочных теста. Вождение и драки в основном лимитированы временем, что на первых порах серьезно раздражает. Но поверь мне - это поможет в будущем. Главное - внимательно слушать все инструкции тренера, потому что можно битый час бегать, не понимая, почему миссия не заканчивается.

Допустим, что тренировка подошла к концу и тебя наконец-то допустили к патрульной службе. Это не значит, что в будущем нельзя будет снова потренироваться - наоборот, по истечении какого-то времени появятся новые, более сложные трассы для гонок и крутые ребята для рукоприкладства.

RTA

Наступило время показать, кто в городе хозяин. К сожалению, Д'арси (имя девушки) еще не известно, *какую* задачу возложил на ее плечи начальник полиции. Да и правильно, зачем девушку заранее пугать - пусть она сначала побегает по простым поручениям, не требующим особых навыков и знаний. К тому же это прекрасная возможность подкачать мышцы, развить реакцию и выносливость.

Первое задание не отличается особой крутизной, но все-таки без него никуда. Задача такова: на Зарб-авеню произошла авария - водитель такси не справился с управлением и въехал в столб, сметя при этом пару скамеек и цветочный горшок. Нарушитель с места преступления скрылся, оставив машину (скорее всего, он ее украл), и вдобавок сбил пешехода. Сейчас надо добежать до места аварии и аккуратно доставить потрепанный автомобиль к полицейскому участку. Ориентируйся по компасу, и быстро найдешь машину и парочку копов возле нее. Переговорив с ними и выяснив детали, садись за руль и вперед к участку, где машину проверят и зарегистрируют.

К этому моменту появилось новое задание: арестовать одного из бандюг, промышляющего неподалеку "обуванием" прохожих. Взять приказано живьем. Отыскав хотя бы одного преступника, подойди к нему поближе и, удерживая клавишу вперед и "Z", попробуй схватить за руку и опрокинуть грузное тело на мостовую, после чего уже несложно будет провести арест ("C"). Level complete.

Jump

Наконец-то хоть один человек в этом сумасшедшем городе перестал воспринимать ситуацию как данность и выразил свой протест. Немного антисоциально, но все же... На Китинг-авеню должно вот-вот совершиться самоубийство: отчаявшийся гражданин залез на крышу высокого дома и грозится броситься вниз, если к нему кто-нибудь подойдет. Прыгать он пока не решается, чем и нужно воспользоваться. В принципе, никому нет дела до самоубийцы, но, видимо, полицию вызвали дворники, которым потом этого человека отскребать от асфальта.

Забраться на крышу дома кажется немного

"IN THE YEAR 1999, AND SEVEN MONTHS, FROM THE
SKY WILL COME THE GREAT KING OF TERROR.
HE WILL BRING TO LIFE THE GREAT KING OF THE MONGOLS.
BEFORE AND AFTER WAR REIGNS HAPPILY."
NOSTRADAMUS (TRANSLATED FROM THE ORIGINAL TRANSCRIPTS)

проблематичным, поэтому придется искать обходные пути. Например, можно пересечь улицу и, воспользовавшись лестницами и мусорными баками, взобраться на последний этаж дома повыше, а оттуда по натянутому тросу - прямиком на нужный дом. Главное, чтобы все это прошло незаметно для самоубийцы, а то миссия будет провалена - сам понимаешь, почему.

Но это еще не все. Попутно придется помочь коллеге-полицейскому, который по нерадивости своей оставил служебную машину с ключами в замке зажигания. Естественно, машину похитили через минуту после того, как коп зашел в кафе. Сам он бегать по улицам и разыскивать свою машину не может (неизвестно, почему), а предпочитает взвалить эту задачу на хрупкую девушку. Настоящий шовинист. Удачных поисков, тем более что коп сумел кое-как описать автомобиль и похитителей. Они не могли далеко уехать.



Кинг-Конг из ада...

Gun Hunt

Из названия понятно, что надо искать оружие, а точнее - пистолет, который является важной уликой в деле WC. Из него был застрелен какой-то важный чиновник. Где лежит оружие, пока не известно, но у полиции есть информатор - человек, лично наблюдавший процесс скрытия улики от правосудия. Пока свидетеля не убрали, надо найти его и допросить.

Хорошо, что есть точная информация о его местонахождении - небольшой парк в южной части города. Там у газона стоит высокий бородатый человек в сером свитере - вот он и есть нужный информатор.

Не советую тебе сразу подходить к нему и напрямую спрашивать об оружии, потому что не ты один знаешь о его ценности. Тут в засаде человек пять сидят и ждут любого копа, осмелившегося сунуться в район Кошек. Для начала подстрели охрану, а потом уже иди к нужному мужчине. Тот немногословен, просто пальцем покажет в нужную сторону и назовет адрес. Бегом туда.

Старайся не оставлять на поле боя ничего лишнего: все боеприпасы бери с собой, потому что через минуту начнется приличная заварушка. Перебив и арестовав всех преступников, внимательно осмотри большие ящики - оружие лежит за ними. Все. Возвращайся в участок с уликой и старайся не потерять ее где-нибудь в драке, а то босс будет очень недоволен.

Trouble in the Park

Мое любимое задание, точнее, одно из тех многих, где требуется максимально тщательно очистить улицы от Кошек. Делай все, что хочешь: бей руками-ногами, отстреливай головы из шотгана, бегай за гангстерами с бейсбольной битой. Главное - не увлекайся и посматривай изредка на индикатор здоровья, потому что в этой части города аптечки - не самый популярный предмет.

Цель миссии - профильтровать Буш-парк и отсеять всякую рвань, занимающуюся грабежом и насилием. С этого момента ты в игре не один. Тебе на подмогу, откуда ни возьмись, появится помощник со странным рюкзаком и приличным шотганом в руках. Парень больше похож на представителя спецслужб, замаскированного под профессора, вернувшегося из похода со слета любителей походной песни: с рюкзачком, маленькой бородкой и в шапочке. Но боец, признаюсь, неплохой - валит всех, с кем не удалось разобраться тебе. Зовут новоявленного героя Ропер, прошу любить и жаловать.

В ходе задания никаких проблем возникнуть не должно, успевай только патроны подбирать и отстреливать подкрепление босса WC.

Gate Crusher

Первое серьезное задание - в этот раз не надо будет арестовывать шпану. Полиция получила улики для решения одного важного дела, связанного с Кошками.



Главный в задумчивости.

И тебе выдадут ордер на взятие под стражу босса местной ячейки Диких Созданий. Даже забудь о том, чтобы пристрелить мерзавца: тебе за это начальник голову оторвет. Гангстера надо любой ценой взять живым.

Придется потренироваться в рукопашном бое. Но это не означает полный отказ от огнестрельного оружия, ведь у любого уважающего себя босса есть хорошо натренированная команда телохранителей. Вот с ними тебе и придется сначала разобраться, прежде чем сможешь дотронуться до тела ББ (Большого Бандюгана). Помощи со стороны не жди - полиция в этот район не суется, а Ропер где-то бродит. Напав на босса, обезоружь его или оглуши битой, а потом вяжи покрепче. Когда наручники защелкнутся на руках ББ, остальные его друзья тебя уже не тронут.

Нож

Средство для "кровавой содомии": подскочил, выхватил, пару раз махнул - и враг повержен. Со всхлипываниями падает на асфальт, удивленно трогает кишки и безропотно отдает оружие и аптечки. Если не хочешь тратить патроны, а противника надо убить, а не взять в плен, то пользуйся этим столовым прибором на здоровье. Надобность в нем практически отпадает (если ты не идешь, конечно, по стопам Джека Потрошителя) после пятой миссии из-за достаточного количества патронов и огнестрельного оружия на квадратный метр города.

Arms Breaker

Полиция схватила поставщика оружия, а тот навел на крупную партию товара, только что отгруженного Диким Кошкам. Груз был разделен на две части и доставлен в разные районы. Тебе предстоит уничтожить обе поставки, иначе Хаос настанет намного раньше, нежели был запланирован сценаристами.

Находится оружие в огромных деревянных ящиках, под хорошей охраной. Для начала придется отыскать взрывчатку, ведь груз пистолетом не уничтожить. Смертоносную упаковку тебе даст Ропер - его легко найти по радару; а вот дальше придется действовать в одиночку. Когда найдешь первое место, на первый взгляд оно покажется неприступным: все огорожено решеткой. Единственный способ через нее перебраться - подогнать стоящую неподалеку "Газель" вплотную к забору. После чего выходи из машины и забирайся на ее крышу, а оттуда прыгай через решетку. Динамит быстро закончит работу.

На этом проблемы только начинаются: пришло новое задание - уничтожить pick up team, направленную на ваш перехват. Не мне учить тебя убивать... Второй груз оружия уничтожается тем же способом, только грузовик придется загнать в узкий переулок, а потом с него уже прыгать к заветным коробкам.

Media Trouble

Похоже, Диким Кошкам надоело прятаться по подвалам и темным переулкам. В этот раз они решили

Кулаки

Носятся отдельно и достаются в случае нападения. Изначально с тобой и могут помочь в любой ситуации. Особенно хороши тем, что валят противника на землю и способствуют проведению ареста. Таким образом, кулак можно назвать лучшим способом добыть приличное оружие в самом начале миссии. Урон от одиночных ударов в корпус невелик, истинная ценность проявляется в трех комбо, повторенных не один раз.



Бейсбольная бита

Любимейшее оружие для уличных боев американской шпаны 80-х. О, как славно они размахивали этими битами, идя стенка на стенку. Классика! В Юнион-Сити немножко не так. Быстро обезвредить и обездвижить - вот главное ее предназначение. Представь: прямо по улице на тебя бежит громила, совсем недвусмысленно размахивая огромным ножом. Ты достаешь биту и одним точным ударом в лоб заставляешь противника упасть к ногам мешком фекалий, а потом делай с ним, что пожелаешь.

играть по-крупному и в открытую: похитили журналистку Гордански, которая проводила собственное расследование убийства некоторых важных персон в государственном аппарате. За нее назначен выкуп. Это происшествие, если окончится смертью девушки, будет плохой рекламой для полиции, поэтому на выручку репортеру отправлен лучший агент - ты.

Сначала одолжи у Ропера гранату, с ней можешь двигать к пляжному домику, где под охраной содержится журналистка. Побереги здоровье и патроны; отстреливать не в меру напористых бандитов лучше из шотгана, так вернее. После того как девушка будет освобождена, наступает самый ответственный момент: доставка живого товара на дом. Надо вернуть заложницу домой в целости и сохранности. Опять-таки для достижения цели пользуйся, по возможности, шотганом или чем-нибудь помощнее.

Urban Shakedown

Босс самоуверенно заявил, что наступил тот момент, когда полиция сможет наконец нанести сокрушительный удар по Диким Кошкам. Сам-то он на улицах не бывал и не знает настоящей расстановки сил. Но приказ есть приказ, надо отправляться на верную смерть и всеми средствами пытаться оттянуть ее приход.

Для экономии времени лучше перемещаться "прыжковым" способом. Убивать всех, на кого хватит сил и патронов. Ситуацию спасает хорошо снабженная боеприпасами армия противника - им ведь не терпится поделиться патронами с полицией.

Auto Distress

Нравится, не нравится - рули, моя красавица. Миссия на время и очень суетливая, придется хорошо побегать/попрыгать, порулить в агрессивной манере. Дело в том, что боевики из WC подогнали к какому-то дому машину, начиненную динамитом. Таймер уже тикает. Полицейские - люди в массе своей ленивые, бегать по улицам с запалом в заднице - не их работа, для этого существуют такие, как ты. Поэтому, не теряя драгоценных секунд, прыгай к месту, обозначенному на карте, и залезь в мину на колесах.

НИКОГДА не возвращайся на базу тем же путем, что прибежал - боевики надежно перекроют дорогу грузовиком так, что до минеров не доехать. Как только первый автомобиль окажется в руках специалистов, шеф получит координаты второй, запасной машины-мины. Повтори операцию за более короткое время - и можешь прокалывать дырочку для медали.

Grim Gardens

Расследование сержанта Бруанта закончилось удачно, и полицейские перехватили большую партию кокаина. К сожалению, еще немного отравы Кошки сумели доставить на склад. Задание - уничтожить два оставшихся контейнера. Для этого сначала отыщи взрывчатку, а потом направляйся к большому дому у парка, обиталищу местного князька-супербандита.



Туда и отправился.

Проникнув во внутренний дворик, сначала нажми power switch, а затем активизируй лифт у зеленого фонтана. Наверху, воспользовавшись натянутыми тросами, ты доберешься до наркоты. Хорошо бы пару пригоршней в карман положить, а потом все разнести - обеспечить себя можно на всю оставшуюся жизнь... Ну ладно, подавив желание и сглотнув слюни, возвращайся на базу, там босс уже чертит новые планы наступления.

Semtex

Все попытки обуздать WC ощутимых результатов не дали, банда уже захватила восточную часть Юнион-Сити и хозяйничает на улицах. Стратег-гений, начальник полиции, предложил взорвать банду изнутри в прямом и переносном смысле. Д'арси должна пробраться на хорошо охраняемую бандитами фабрику корпорации Семтекс и уничтожить какие-то две бочки с химическими отходами.

Перед операцией проконсультируйся с Диксом, он ожидает тебя на бензоколонке. Но не все так просто, он не один - с ним целая ватага неугомонных Кошек, жаждущих молодой женской плоти. Засада, короче говоря.

Отбился, поговорил и был послан на одиннадцатую улицу на встречу с Моко, местным бандитом. В этом месте глубоко вздохни и приготовься встретить Смерть. Одного из тех парней, что в заставке крушат все и вся из мини-ганов. На радаре он обозначен ярко-белой точкой. Надеюсь, что в руках ты держишь мощное, очень мощное оружие. Удачи.

Если в этот раз ты все-таки выжил, оздоравливай тело и беги на встречу с Ропером, он-то и покажет, где находится фабрика и что именно там надо уничтожить. Проникнув на запретную территорию через главный вход, ты лицом к лицу столкнешься с полицейским. Так вот кто был информатором у Кошек. Поэтому-то они и действовали на шаг вперед полиции. Убив Смита, заползай наверх и двигайся вдоль решетки к бочкам. Советую стрелять по ним издалека.

Cop Killers

Операция по спасению заложников проходит в три этапа. Первый, как всегда, прост в исполнении, но отнимает много времени. Д'арси должна зачистить территорию, по которой придется в будущем переносить заложников. Настоятельно рекомендую обзавестись шотганом. Вторая рекомендация - уничтожать все мины, попадающиеся на дороге. Не дай Бог, если какая-нибудь из них взорвется от шальной пули и заложник погибнет.

Добежать до заложника не так-то просто, требуются навыки лазания по крышам. Зато когда ты окажешься рядом с первым заложником, за дело возьмется друг Ропер. Добивая преступников, он должен добежать до Бэка и отнести его на спине в безопасную зону. Учти, что с человеком на плече ты не сможешь стрелять, поэтому аккуратно оббегай появляющиеся патрули Кошек. Едва Бэк окажется под охраной полиции, Д'арси должна начать обратный путь со своим заложником. Никаких проблем в доме возникнуть не должно, за исключением небольшой засады у самой зоны. Вооружись заранее чем-нибудь серьезным - M16, например.

South-Side Offensive

Доигрались - Дикие Кошки взяли город под свой контроль. Не уверен, что это у них получилось без помощи властей; быть может, здесь замешан и мэр города, но не будем торопить события. Все в панике, отряды бесчинствующих бандитов наводнили улицы, мирные граждане заперлись в квартирах и отказываются выходить на работу и в магазины. Не осталось ни одного целого автомобиля и неразбитой витрины.

Хорошо хоть начальник полиции еще с нами - он отдаст приказ, больше г яния: выйти на улицу, отби участок и постараться умен ность бандитов на 70%. С ложен немного выше радар all! Проорав сей клич, выта вай пистолет и вперед к пол цейскому участку. В этом де своим шотганом тебе пом



Пистолет

Красивая игрушка. Дается в начале любой миссии. Недостатки: невысокая убойная сила, расстояние поражения тоже не супер, скорострельность совсем не скорая, отчего любой противник успеет нашпиговать тебя свинцом прежде, чем ты перезарядишь свой пугач. Единственное, что успокаивает: после третьего уровня (не считая тренировки) патроны считать не нужно будет.

жет Ропер. Кстати, по ходу задания ты узнаешь, что WC - не есть причина разрушения города, за ними стоят куда более грозные силы. Оставляю тебя - наслаждайся происходящим на улице.

Psycho Park

Здесь ты не посетишь Парк психоделических аттракционов - задание сводится к окончательной зачистке города. Если раньше проводилось "легкое прочесывание", то теперь настало время тотального уничтожения. Для начала уничтожим командование - местного босса-психопата, выдвинутого на пост убитого тобою ранее человека. И сделать это желательно побыстрее, пока гангстер не перешил полгорода. Лучше издалека отстрелить ему голову и бежать на помощь Falcon group, параллельному отряду полиции, попавшему в засаду.



Пока все тихо.

К сожалению, слишком поздно - все перебиты, но еще можно отомстить. Перехватывай Wildcat Kingpin и вломи по полной; но и это еще не все. К ним бесплатно прилагается группа элитных бойцов Кошек, которая с большой скоростью движется к Генеральному штабу. Прыгай им наперерез, иначе проиграешь все, что можно. Лично я застал их у самых дверей, и если бы не отвлек их выстрелом из автомата, то они захватили бы здание. Чтобы предотвратить повторение нападения, встань у главных ворот и методично отстреливай подтягивающиеся силы противника. В общем, Cat Elite - это не шутки. Особенно в количестве четырех отрядов.

The Fallen

Самая интересная миссия в игре - найти пять улик, которые помогут расследовать убийство. Сначала ознакомься с местом преступления, погляди на труп, поговори с сержантом Эстевезом. Конечно, делу это не поможет, но хоть какие-то зацепки найти удастся.

После рапорта поднимись на крышу дома, рядом с которым было совершено убийство. Сделать это можно, воспользовавшись лестницами во внутреннем дворике. Примерно ориентируйся на белую точку; ту самую, что обозначает Падшего - соответственно, будь готов к месиву и взрывам.

Осмотрев еще один труп на крыше (там найдешь первую улику), можешь сделать вывод, что это двойное убийство. После чего спускайся вниз, найди женщину у забора рядом с местом первого преступления и поговори с ней. Она сильно озабочена пропажей мужа и только одно о нем знает - что он направился в Скарперс Коув. Бегом туда, это может быть след.

Перебив наглую охрану на входе, передвигайся к пляжу - может, еще успеешь спасти бедного Брэддока. В любом случае вторая улика тебе обеспечена. Новый маршрут будет определен сразу и приведет тебя к Dancing Fool Club; кстати, можешь для удобства воспользоваться машиной.

У клуба перестреляй Кошек и еще одного Упавшего, чем заработаешь третью улику. В это время по рации сообщат о звонке в полицию от подозрительного гражданина. Выехав на место, расспроси звонившего и поднимись на крышу, где он якобы видел преступника. Залезть получится с соседнего дома.

Надо же, человек был прав - в награду получишь четвертую улику. Осталась последняя, которая находится в парке. Дело слегка усложнится заложниками, но, думаю, ты выпутаешься. Наверное...

Stern Revenge

Не вышло! Все так хорошо начиналось, а закончилось пленением. На этом игра не заканчивается - ведь есть друг-Ропер с верным шотганом. Ему-то и предстоит спасать не очень удачливую девушку. Заодно и еще нескольких человек освободит, он ведь тоже герой.

Когда я бежал к заветной точке на радаре, казалось, что восемью патронами не обойдусь. Но оказалось, напрасно боялся. Заложников и Д'арси охраняли четыре человека, которые так и не поняли причины своей смерти.



Хочется завыть.

Назад возвращаться легче, потому что к огневой мощи прибавится пистолет Стерн. К этому времени Кошки захватили еще заложников и держат их на центральной площади у памятника. Не понимаю, почему так мало бандитов в их охране, если два человека за три секунды могут перестрелять гангстеров? А вот и ответ: через минуту за заложниками приехала целая автоколонна "Газелей". Видимо, они хотели увезти их в более безопасное место. Что ж, добьем гадов, расстреляем из ружья все три машины и прикончим водителей, чтобы в будущем неповадно было людей воровать...

Шотган

Пою я славу оружию помповому! Нет ничего приятнее, нежели с одного выстрела уложить особо стремительного вражину. Подлетит тот, рухнет мясом на асфальт, багряный от крови, и споет лебединую песню. Патронов не так много, но все же достаточно, чтобы отбить лобовую атаку десятерых Кошек. С ним не страшно и на приступ идти. Пользуйся им, и да пребудет с тобой Марс и сын его Сникерс.

Transmission terminated

Сомнений не осталось, за всеми чинимыми безобразиями стоит один человек - мэр города Бэйн. Под личиной государственного деятеля скрывается ужасное создание из нострадамусовского предсказания. Остановить его - уже не дело чести, а попытка спасти мир.

Сегодня днем, буквально через полчаса, Бэйн выступит с обращением по центральному телевидению; единственный способ прервать трансляцию - это уничтожить передатчик на телецентре. На все про все отпущено полчаса - думаю, уложишься.

К основному заданию добавлена вторая миссия, не менее важная: спасти заложников на фабрике. Пути прохождения два.

Отыскиваешь на радаре снайпера и добираешься до него, воспользовавшись домом через дорогу. Там перелезаешь через решетку и забираешься на самую верхотуру, а оттуда по узенькой балке через улицу и на другой дом. Рядом со снайпером обретешь гранату и нужную взрывчатку. Но это усложненный вариант.

Не обращая внимания на выданные полчаса, бежишь к фабрике и перебиваешь охрану на входе - полицейские помогут, если что. Единственная сложность заключена в слишком серьезном бое внутри фабрики - без гранаты тяжеловато придется, но M16 всегда поможет. С помощью автомата зайди внутрь фабрики и расстреляй Отпавшего; далее дело за малым - полсотни вражеских бойцов на каждом этаже. Не зацепи случайно заложников, мужиков в зеленых комбинезонах. На последнем этаже ты найдешь нужную взрывчатку и оставшихся заложников.

Получив любым из вышеперечисленных способом взрывчатку, направляй свои стопы к телецент-

M16

Хорошее оружие, скорострельное, поглощает патроны в неограниченных количествах и полезно только при стремительной атаке на укрепленные базы врага. Лучшее средство против Падших в черных костюмах. Им просто не удается поднять свое оружие и сделать хоть один выстрел.



Мини-ган

Крошит тебя к чертовой матери, расчленяет на кусочки и разбрасывает их, расплескивает по стенам, отрезает конечности и не конечности. Жаль, что пострелять из него так и не удастся.

ру. Естественно, просто так наверх подняться не получится. Переходи улицу и поворачивай в первый переулок. В маленьком дворике под охраной двух головорезов стоят три зеленых помойных бака, на одном из них нарисована прелестная кошечка. Перебив бандитов, вскарабкивайся на обозначенный меткой ящик и прыгай на крышу. Быстро пересекай открытое пространство и поднимайся на самый верх.

Начинается самое неприятное - троекратное пересечение улиц при помощи тросов. Если сорвешься - придется начинать заново, поэтому будь максимально осторожен. Только так ты доберешься до телецентра, где тебя ждут не дождутся Кошки всех мастей и, конечно, Запавший с мини-ганом. Попробуй взорвать тарелку передатчика - может, получится...

Estate of Emergency

Арест Бэйна после неудавшейся трансляции стал главной задачей и проблемой для полицейского управления. Но для этого не хватает сил и народу, цитадель мэра отлично укреплена и защищена как Кошками, так и Перепавшими. Поэтому единогласно было принято решение послать на задание Д'арси. Одну. Чтобы достичь максимального разрушительного эффекта.

Основная причина, по которой никто не может застать мэра врасплох, это суперсовременная сигнализация. Но, как и любая охранная система, она требует электрического питания, т. е. у нее есть аккумуляторы. Вот их и предстоит найти и выключить, а потом можно и за мэра приниматься.

Чтобы добраться до заветной кнопки "Off", придется много побегать по крышам особняка мэра и пройти через подвесную галерею. Радар поможет в этом. Но приготовься к худшему - в доме тебя все равно схватят, как бы ты ни сопротивлялся и ни отстреливался. По сюжету так, а против него не попрешь.

Как всегда, в полиции есть только один претендент на кандидатуру спасителя - Ропер. Повторив им путь, пройденный ранее Д'арси, быстро, без лишних слов освобождай плененную девушку и беги на взлетную площадку по радару - через несколько секунд с нее поднимется в воздух вертолет с мятежным мэром. Если не успеешь, все усилия напрасны. Такого скопления противника я еще не видел! Но помни: мэр должен остаться в живых.

Гранаты

"Выковырка". Поможет вычленить вражеское тело из-за стены, бочки, перегородки, забора. Сложная система нацеливания и броска полностью исключает сей вид амуниции из быстрого уличного боя. Тем более, что зацепить взрывом может как своих, так и чужих (чаще, конечно, страдают пешеходы, разлетающиеся в разные стороны).

Seek, Sneak and Seize

Если честно, я бы еще на прошлой миссии закончил игру, но не я здесь распоряжаюсь, поэтому приходится продолжать.

Полиции не удалось найти достаточно информации на преступника-мэра, поэтому через минуту ты будешь отправлен на новое задание - на поиск компьютерного диска с зашифрованными бухгалтерскими книгами мэрии, последней возможности засадить за решетку Бэйна.

Находится диск в тайниках Лаборатории Гаэмин, что расположена не так далеко от полицейского управления. Попасть в нее можно только через широко открытые центральные ворота - естественно, охраняемые, без этого никак. А сам диск, если тебе будет до него дело, просто лежит на полу в лаборатории и дожидается, пока его подберут заботливые руки. Подлечись, главная битва еще впереди. Теперь надо встретиться с Ропером. Где - покажет радар.



Проверка на гражданскую сознательность.

Target UC

Мэр, а точнее - его помощники, оставшиеся на воле, решили действовать более решительным способом, нежели мочить безобидных граждан. На город нацелены три ракеты, которые должны вот-вот взлететь. Если это произойдет, город умрет в прахе. Допустить такое, конечно же, нельзя.

Тебя высадят в заброшенной маленькой деревушке где-то в горах - всюду снег, до противного холодно и скользко. Сначала обзаведись оружием моментального уничтожения - шотганом - и найди взрывчатку для ракеты (она на небольшом возвышении среди ящиков и охранников). Только тогда можно идти на штурм.

Загвоздка такая: стоит стражам ракеты заметить тебя, как моментально нажимается кнопка запуска, что нежелательно. Есть два способа обезвредить боеголовку: первый - подкрасться к ракете и незаметно подложить бомбочку; второй - добраться до пульта управления первым и перестрелять из шотгана охрану, а потом взорвать смертельный "карандаш". Должно получиться.

Headline Hostage

До боли знакомая ситуация - журналистка Горданскu снова в плену у Западших, прямо беда с ней какая-то. Что ж, идем на выручку.

Забравшись в дом через сад, засаженный минами (не забудь потом взорвать их!), беги напролом к журналистке, не обращая на врагов внимания, потому что таймер тикает. Как только сумеешь поговорить с репортером, счетчик остановится и можно начинать крошить преступников и выводить бедную девушку из-под обстрела. Смертельная обязанность обеспечена и гарантирована.

Insane Assault

Так я и знал! Если вначале появился Нострадамус, то без магии и Великих волшебников не обойтись. Бэйн - не кто иной, как волшебник, желающий захватить мир. Ну, дядя с амбициями. На таких всегда находился Герой, желающий предотвратить всевластие.

Перехватывать мага будем, начиная с Brick Road Corner. Точнее, не его самого, а вызванного из другого мира озабоченного монстра, дышащего огнем и разрушающего проезжающие мимо автомобили. Вряд ли у тебя найдется что-нибудь мощнее пистолета - но хоть что-то, не с ножом же на него бросаться... Громада живучая и агрессивная; попробуй быстро забраться на крышу и оттуда медленно лишать здоровья глыбу кипящего камня по имени Баалрог. Такая тактика должна сработать.

Day of Reckoning

"Убить Бэйна" - как давно я ждал этих слов! Иными словами, ты добрался до финала, последней миссии. Порой казалось, что этого уже не случится...

Итак, для начала спаси трех полумертвых граждан; не забывай отстреливаться от периодически возникающих бандитов. Едва все пострадавшие окажутся в безопасном месте, наступит вторая фаза атаки - уничтожение топливных баков. За это возьмется Д'арси - девушки как-то более грациозно спасают мир.

Единственная гадость - вся миссия на время, которого катастрофически не хватает, поэтому не теряй понапрасну драгоценных секунд, спасая людей, ведь многое еще впереди. Хочу оставить тебя здесь - надеюсь, что полученный тобою ранее опыт поможет свести счеты с сумасшедшим магом без больших затрат. Давай, спасай мир.

P.S. Всегда внимательно смотри на карту, выбирая следующую миссию, потому что периодически возникают дополнительные задания, где можно побегать Кошкой и побить надоевших полицейских или поездить с ускорением на новых треках. Все в твоих руках.

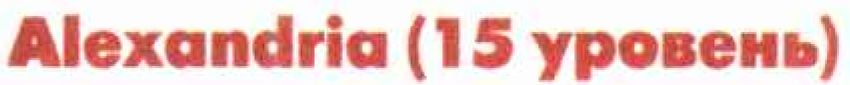
Вячеслав Акимов
vakimov@mail.ru

Окончание. Первая часть в №1(28) 2000.

Tomb Raider
The Last Revelation



R&S: Вердикт
Что: Лара Крофт * **Кто:** Core Design / Eidos * **На кого:** Единственная и неповторимая
Сколько: P233, 32Mb (PII-300, 64Mb, 3D уск.) * **Вмногером:** Да тебе одной Лары за глаза! * **Размер:** 2 CD
Рейтинг "Мании": 90/60/90



Alexandria (15 уровень)

Следуй направо, потом налево по ступеням. Пристрели сначала двух скорпионов, а затем трех автоматчиков, прячущихся в переходах здания. Возвращайся на центральную площадь и следуй в черную дверь. Открой ее, и ты окажешься в библиотеке. Пристрели автоматчика и иди по диагонали через двор в дальний правый угол. Там в узком проходе рядом с решеткой, позади которой виднеется недоступный тебе мотоцикл, на земле лежат патроны. Выходи из этого проулка и поворачивай налево. Вскоре ты увидишь дверь, которую тоже можно открыть. Поднимись по красному ковру и посмотри ролик (беседа с другом). Прямо напротив его стола на тумбе лежат полезные предметы, в том числе лазерный прицел, а между стеллажами с книгами за спиной друга — патроны. Возьми все это.

Выходи на балкон и пристрели двух автоматчиков на соседней крыше слева. С разбега прыгай на тот карниз, где только что были враги, и слева ты найдешь магазины для "узи". Иди в противоположном направлении, поверни за угол и с разбега прыгай на крышу библиотеки. Повиснув на руках, смещайся вправо, пока за углом не увидишь под собой торчащий из стены рычаг. С помощью клавиши Ctrl (отпустить-нажать) повисни на этом рычаге, тем самым задействовав его. В результате в библиотеке откроется потайная дверь, где лежат аптечка и стрелы.

Выходи из библиотеки направо, поверни за угол направо, при желании загляни в первый проход слева, где увидишь колонну с надписью Todds (быть может, там прячется автоматчик), но вообще иди дальше и также сверни налево. Там уж наверняка наткнешься на противника, убив которого, поверни направо и следуй к началу следующего, **шестнадцатого** уровня. Его название —

Coastal Ruins

Беги к открытому пространству, где растут две пальмы. Справа будет арка, за которой заколоченные ворота, ведущие к "Египетским аттракционам". Пальни в запретительную табличку из пистолета и входи. Следуй мимо фанерного Тутанхамона по лестнице вниз, к пирамиде. Напротив нее — саркофаг. При приближению к нему он распахнется, оттуда выскочит мумия, которая скорее намерена поприветствовать Лару, чем ее убить, так что оставь тварь в покое. Вместо этого поднимайся по левой лестнице и иди в следующий коридор.

Первый проход из него заколочен с той же табличкой "Не входить", а в следующем сидит механическая прорицательница. Ее ты навестишь попозже, а пока выстрелом пробей себе дорогу туда, куда ходить не советуют, и иди по лестнице вниз. Но будь максимально осторожен и не ступай на пол. В этом помещении, одна из стен которого представляет собой сплошное зеркало, в полу масса смертоносных пик. Пробивай свой путь ощупью, передвижением шагом и прыжками, в том числе "суперпрыжком" — одновременным нажатием стрелки "вперед", а также Shift, Ctrl и Alt. Дойдя до зеркала, ты увидишь слева от себя лежащий "по ту сторону" вожделенный арбалет. Ведомый своим отражением, доберись до него, подними и спрячь в "рюкзак". Теперь надо как-то выбираться отсюда. В зеркале тебе видны отметины, из которых наверх выскакивают пики. Двигайся соответственно их расположению, не спеши, и удача придет к тебе.

Следуй в комнату с пирамидой — правее от нее есть спуск в тир. Стоя на площадке, заряди арбалет разрывными стрелами и, не тратя времени (а то свалишься на колья), стреляй по мишеням. Если все они поражены, пол под тобой провалится. Иди к маске фараона напротив. Под ней лежит монетка, подбери ее. В стене слева имеется лаз, с помощью которого ты снова окажешься в комнате с пирамидой.

Теперь иди к прорицательнице. Опусти монетку в прорезь, поднимись по восставшему из корзины канату в верхнее помещение и подбери с пола сломанную Broken Handle (Деревянную ручку), а из стены при помощи ломика выковыряй один из Hooks (Крюков). Соедини в "рюкзаке" крюк и ручку — у тебя получится ручка с крюком. Выйдя от прорицательницы иди направо, а затем поднимись по лестнице налево. Там за черной решеткой на стенке висят ключи — достань их ручкой с крюком. Обойди клетку с ключами справа, иди вперед, дойдя до пальм, сверни направо, к водоему. Вынырни на невысокий выступ, рядом с которым в стене есть лаз. Заберись в него и ползи. Спрыгнув вниз, поднимись по настенной лестнице и посмотри ролик.

Запрыгни на невысокий холм и иди по нему, чуть принимая вправо, входи в каменные ворота и полюбуйся на парочку необычайно подвижных скелетов. Когда они станут нападать на тебя, пальни по ним из арбалета разрывной стрелой. Затем поднимайся по выступам до конца, после чего можешь потренироваться в прыжках с выступа на выступ над бездонным провалом. В одной из ниш ты найдешь патроны и аптечку.

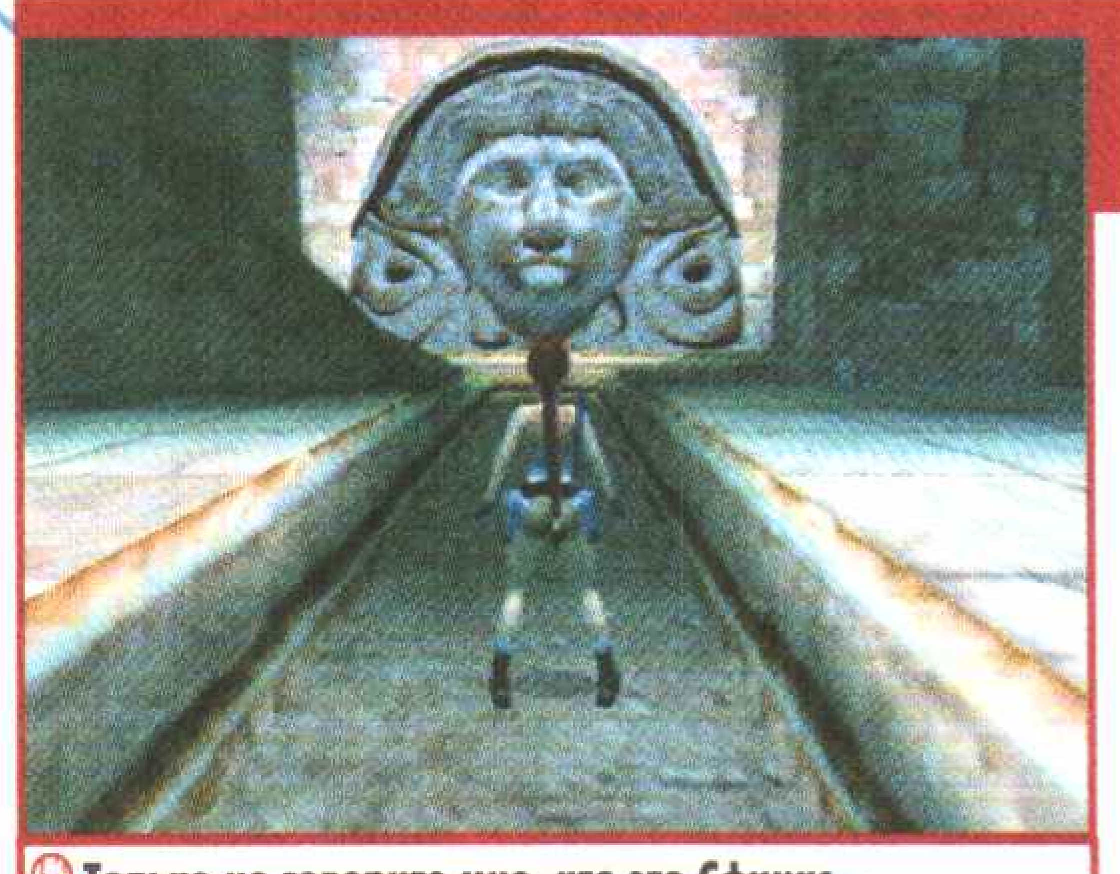
Слезай на землю и следуй к яме, над которой висит громадный камень. По настенной лестнице спускайся вниз, подбери на ступеньках палку для факела и от огня зажги его (но не сгори сам!) Подойди под трос, удерживающий камень, в прыжке подпали его — камень упадет. После этого забирайся в лаз в стене и ползи к черным резным воротам. Ломиком взломай замок и двигайся вперед, в очередной лаз. Вот и все.

Примечание. У этого уровня имеется и несколько более упрощенный финал. Для этого тебе надо перепрыгнуть с высокого карниза, расположенного как раз под нишей с аптечкой, на противоположный карниз и там отыскать резную черную дверь. Применив на ней ключ, ты войдешь и сразу окажешься в конце данного уровня (в самом деле, для чего же Лара сооружала палку с крюком и добывала этот ключ?).

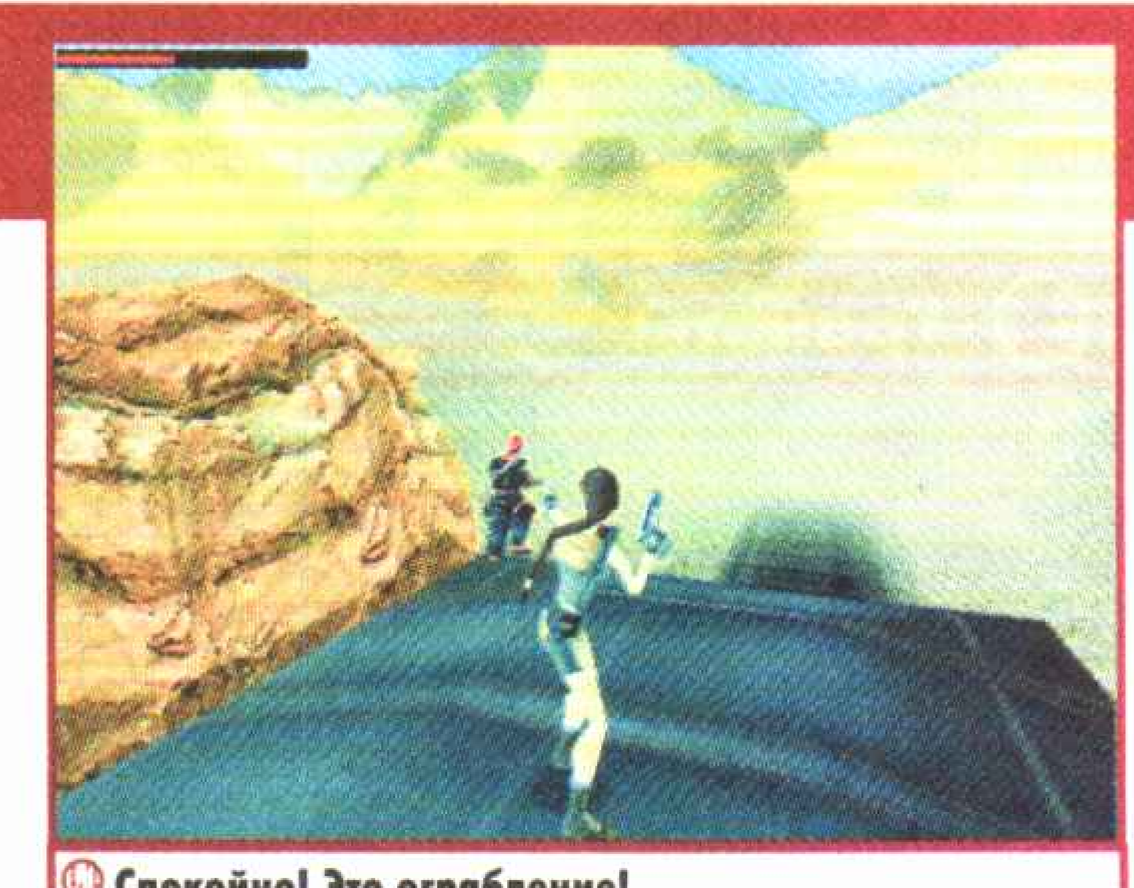
Следующий, **семнадцатый** уровень называется

Catacombs

Начало у этого уровня весьма замысловатое. Дело в том, что если предыдущий, шестнадцатый уровень



Только не говорите мне, что это Сфинкс...



Спокойно! Это ограбление!

завершить поджогом троса, падением камня и т. п., то тебя ждет следующее. Ты пройдешь коротким коридором и окажешься в маленькой комнате с углубленной коричневой плитой в центре пола и колонной у стены. Вот и все — больше ты здесь сделать ничего не сможешь. Тогда иди вторым путем (см. *Примечание* чуть выше) и тоже заканчивай шестнадцатый уровень. Однако, вступив на семнадцатый уровень, ты окажешься уже в другом помещении: груда разрушенных колонн, плита со странными надписями на стене напротив и проход в помещение справа. Но прежде повернись налево и надави на плиту с изображением античной головы — ты увидишь, как упомянутая выше коричневая плита в полу поднимется. Пройди ради интереса в помещение справа — там стоит странноватое сооружение, напоминающее ощетинившуюся штырями и выступами колонну. Причем пол под тобой будет то оседать, как только ты встанешь рядом с этой колонной, то снова подниматься, когда ты с него сойдешь.

Не удивляйся, но снова иди назад, *якобы* выходи с этого уровня (ты вроде бы снова окажешься там, где сражался со скелетами, но называться все это будет уже "Catacomb"), спускайся вновь к рухнувшему камню и в очередной раз завершай "шестнадцатый" уровень.

И вот ты опять в той маленькой комнате с коричневой плитой в полу, однако теперь она поднялась. Толкни (или затащи) на нее стоящую у плиты колонну, опять покидай этот уровень и иди к новому верхним путем (прыжками по карнизам и использованием ключа). Очередное посещение помещения с разрушенными колоннами, поворот направо, и — о чудо! — пол под тобой уже не проседает. Пора применить мускульную силу. Но прежде посмотри на рисунки, изображенные в нижней части "шипастой" колонны, после чего пройди в соседний зал и отыщи место на полу, где изображен тот же рисунок. Твоя задача — толкая и вытягивая "шипастую" колонну, поставить ее точно на эту плиту в полу в соседнем зале.

Как только ты сделаешь это, откуда ни возьмись, вылетит некое подобие шаровой молнии и начнет методично убивать Лару. Спасение одно — бежать в дверь, распахнувшуюся на том месте, где в стене была плита со странными надписями. Прямо перед тобой будет глубокая яма с шестом посередине (пока не обращай на нее внимания и старайся лишь не свалиться вниз). Беги направо, мимо многочисленных ваз, статуэтки птицы с распластанными крыльями, и еще раз вправо. Светящийся сгусток энергии затеряется где-то по пути и взорвется, оставив Лару в покое. При желании можешь пострелять в вазы в поисках полезных предметов, после чего возвращайся к яме с шестом и спускайся на нем в самый низ. Беги по коридору с вазой справа — впереди поднимется массивная каменная дверь, открывающая доступ в следующий коридор, где слева у стены расположен рычаг. Поверни его, снова откроется проход — и ты увидишь громадный зал.

Сверху свисают два каната. Задача такова: прыгнуть вперед, уцепиться за правый канат, раскачаться, перескочить на левый, а уже раскачавшись на нем, спрыгнуть на карниз впереди. Задача непростая, тем более что в подвешенном состоянии сохранять игру нельзя. Когда ты все же справишься с ней, иди в проход, но не прыгай вниз — там очень глубоко, а уцепись за каменную стену-лестницу напротив и по ней осторожно спустись. По лестнице не поднимайся — это путь к концу уровня. Вместо этого входи в тот громадный зал, через который ты только что прыгал. Иди вправо и залезай в выступ в стене, продвигайся дальше, скользи по пандусу и падай в воду. Плыви немного вперед и буквально у выхода из этого коротенького туннельчика всплывай — здесь будет низкий выступ, на который можно взобраться и вылезти из воды. Поднявшись по ступеням, соверши пару-тройку прыжков по настенным карнизам в направлении углового карниза, на котором размещен рычаг. Повернув его, ты выдвинешь из стены два дополнительных выступа-надолба (они прямо перед тобой), на которые теперь надо будет поочередно запрыгнуть.

Впереди будет еще один выступ с вазой — стрельни в нее из пистолета и возьми патроны. Затем по потолочной "лестнице" "по-обезьяньи" переберись на другую сторону и включи рычаг. Он выдвинет из стены аналогичную пару выступов-надолбов, но уже в другой части зала. Правда, здесь же появится все та же противная летающая "шаровая молния". Чтоб избавиться от нее, нырни в воду и отыщи — не мешкая — подводную комнату со статуэткой попугая. Залетев туда следом за тобой, "шаровая молния" исчезнет.

Выбирайся из воды и знакомыми выступами перепрыгни на центральную платформу, отдаленно напоминающую шахматную доску. Правда, сделай это лишь после того, как бродящий по ней скелет перескочит на соседнюю маленькую платформу. Конфронтация с ним все же окажется неизбежной — здесь тебе на подмогу придет верное ружье. Прыгай на соседнюю маленькую "шахматную" платформу, с нее — на недавно появившиеся выступы-надолбы и смещайся вправо, к голубоватой нише в стене. Она кажется тупиковой, но это не так. Слева есть небольшое углубление — прыгнув в него, встань спиной к воде, удерживая нажатой клавишу Ctrl, шагни назад и, ухватившись за край выступа, на руках смещайся вправо, таким же образом поверни за угол и двигайся так до тех пор, пока не сможешь опуститься на пол. Двигайся к вазам, поверни за угол, спустись чуть ниже и расстреляй еще одну вазу, получив пачку патронов.

Тебя атакуют скелеты. Убить их трудновато, поскольку они, полежав и отдохнув немного, снова бросаются в атаку. Поэтому стрелять в них — из ружья — целесообразно в тот момент, когда они будут в полете над пропастью, либо, если не жалко патронов, методично подталкивать их выстрелами к краю этой же пропасти. Покончив с *этой* партией врагов, прыгай на центральную колонну и возьми Trident (Трезубец), после чего прыгай на выступ впереди тебя, а с него — на карниз над головой, там лежит аптечка. Появится новая группа скелетов, с которыми также необходимо разобраться. Когда все будет окончено, следуй к дальней левой нише в стене, по настенной лестнице спускайся в колодец и поищи там полезные предметы, в том числе в вазах. Карабкайся по лестнице обратно, залезай на выступ, или вправо, в аналогичную нишу, где также есть настенная лестница, ведущая уже наверх.

В новом помещении возьми второй Трезубец и, не траты времени на убийство скелета, карабкайся по шесту наверх. Когда сбоку покажется клетчатый пол, умело спрыгни на него, совершив кувырок назад. Пройди по открывшемуся коридору, дверь перед тобой распахнется и ты снова окажешься в знакомых местах. Соскользни по шесту все в ту же глубокую яму. При желании можно повторить аттракцион с запрыгиванием на два каната, но это, пожалуй, покажется тебе утомительным, а поэтому повернись направо, и на дальней стене ты увидишь настенную лестницу. Запрыгни на нее, спустись вниз, прямо в "объятья" нескольких скелетов, но не трать на них время и здорове, а беги в противоположный конец зала. Поверни направо и по настенной лестнице поднимайся в зеленоватый проход. Пройдя по нему, ты окажешься в лабиринте узких коридоров, где окопалось немало скелетов. Придется побегать по этим "комнатам", отбиваясь от мерзких тварей, но наконец ты все же найдешь помещение с настенной лестницей. Карабкайся по ней, и ты окажешься в новом зале.

Теперь твоя задача — прыгать с выступа на выступ, продвигаясь вперед, по пути подбирая в разных закоулках ценные предметы, ну и, конечно, расстреливать скелетов. В дальнем конце зала слева будет очередная настенная лестница — по ней ты поднимешься на платформу более высокого яруса и за углом справа отыщешь третий Трезубец. Вновь серия прыжков по этим, уже более высоким платформам в направлении того места, где с потолка свисает канат. Проделав знакомую процедуру запрыгивания на канат и раскачивания, ты опустишься на следующую платформу. Здесь сразу посмотри налево — в массивной колонне будет проем, в глубине которого виден вертикальный шест. Запрыгивай в этот проем и поднимайся по шесту. Совершив кульбит назад, поднимайся по настенной лестнице, прыгай по диагонали направо и устремляйся через комнату, где лежат четыре "мертвых" скелета, хватай четвертый Трезубец, беги к серой настенной лестнице, карабкайся на нее, и вскоре ты окажешься перед черными металлическими воротами. Оставь их в покое и, отбившись от скелета, беги в соседний проход. Вскоре ты опять окажешься в комнате с "мертвыми", но чудесным образом ожившими скелетами. Убегай от них тем же маршрутом, который тебя сюда привел: с прыжками, падениями и спусками по шесту. В итоге ты рано или поздно окажешься в том же зеленоватом лабиринте, наполненном скелетами. В одном из закутков пол вдруг начнет подниматься, унося тебя ввысь. Следуй дальше открывающимся путем, и рано или поздно ты окажешься в том первом громадном зале, над которым висят два каната. Отсюда путь ясен — по коридору вверх и к началу следующего уровня, **восемнадцатого**, который называется

Temple Of Poseidon

(Трудно удержаться от комментария, что предыдущий уровень завершился избыточно сложно, но при этом


Вооружитесь лупой и присмотритесь, кто сидит за дальним столиком.


"А ты сходил на выборы?" (скриншот оплачен, за подробностями — в бухгалтерию).



малоинтересно. Непонятно, зачем было возвращаться аж к "Coastal Ruins", а затем заставлять героиню повторно проделывать тот же путь, которым она шла буквально несколько минут назад).

Итак, ты оказался в "Храме Посейдона". Поднявшись по коридору, перескочи в нишу, где на подставке укреплена статуэтка птицы, а оттуда заскочи на настенную лестницу и по ней спустись вниз. Обогни маленький наклонный выступ, что перед тобой, и тут же поверни направо, в розоватый проход. Минова его, ты окажешься в зале с колоннами. Спрыгни вниз — в левом дальнем углу есть лаз с секретом. Взяв полезные предметы, выбирайся оттуда и, подпрыгнув, поднимайся обратно в зал, а затем обходи его по периметру и углубляйся в проход напротив. Оттуда иди в зал с громадной языкастой физиономией на стене — под ней тоже есть лаз, ползи по нему вперед. Выбравшись наружу, расстреляй одну из ваз и возьми магазины для "узи".

Справа от тебя — зал с опасными черными кругами на полу: это горелки, которые вспыхивают при чрезмерном приближении к ним. Осторожно иди к дальней стене, расстреляй вазу и возьми трофеи. Но тут же будь готов отразить атаку сзади — скелеты не дремлют. Осторожно пробирайся к выходу и следуй направо, к высокой статуе Посейдона, окруженной водой. Установи на его посохе первый Трезубец и возвращайся в центральный зал, где в темную бездну устремился поток воды.

Теперь иди в ту часть зала с такой же языкастой мордой, где слева от нее в стене имеется лаз, а под ним — уже знакомая черная горелка. Изловчись и перепрыгни через горелку, ухватившись за край лаза, после чего ползи в глубину его. Повтори знакомые процедуры с вазами и установкой второго Трезубца, после чего тем же путем возвращайся в центральную часть зала. Теперь в бездну льются уже два потока воды.

Поверни направо, в проход по коридору, ведущий в зал, где перед знакомой толстой мордой торчит шест. Ползи по нему вверх и совершай кульбит назад. В одной из комнат разбей вазу и возьми стрелы и патроны. Примени на статуе третий Трезубец и снова возвращайся в центральную часть зала. Наконец, следуй налево, в последнюю "сухую" часть зала — там за углом имеется малозаметная настенная каменная лестница. Карабкайся по ней вверх, вновь расстреляй одну из ваз и установи четвертый Трезубец.

Спускайся назад по лестнице. Внизу тебя поджидает старая знакомая — вырвавшаяся, как черт из табакерки, "шаровая молния". Беги от нее со всех ног в центральную часть зала и прыгай в то, что недавно было бездной, а теперь стало бассейном. Ныряй и плыви в боковой проход, по нему дальше, до зала, где можно выбраться из воды. Не обращай внимания ни на "молнию", ни на появившегося из-за угла скелета — беги дальше, принимая левее или правее. Здесь к "молнии" присоединятся две или три ее "подруги". Вот это гонка так гонка! Расстреляй из ружья здоровенные вазы, стоящие по бокам этого зала: в них окажутся статуэтки с птицами, которые своей магической силой убьют "молнии". Теперь можно перевести дух.

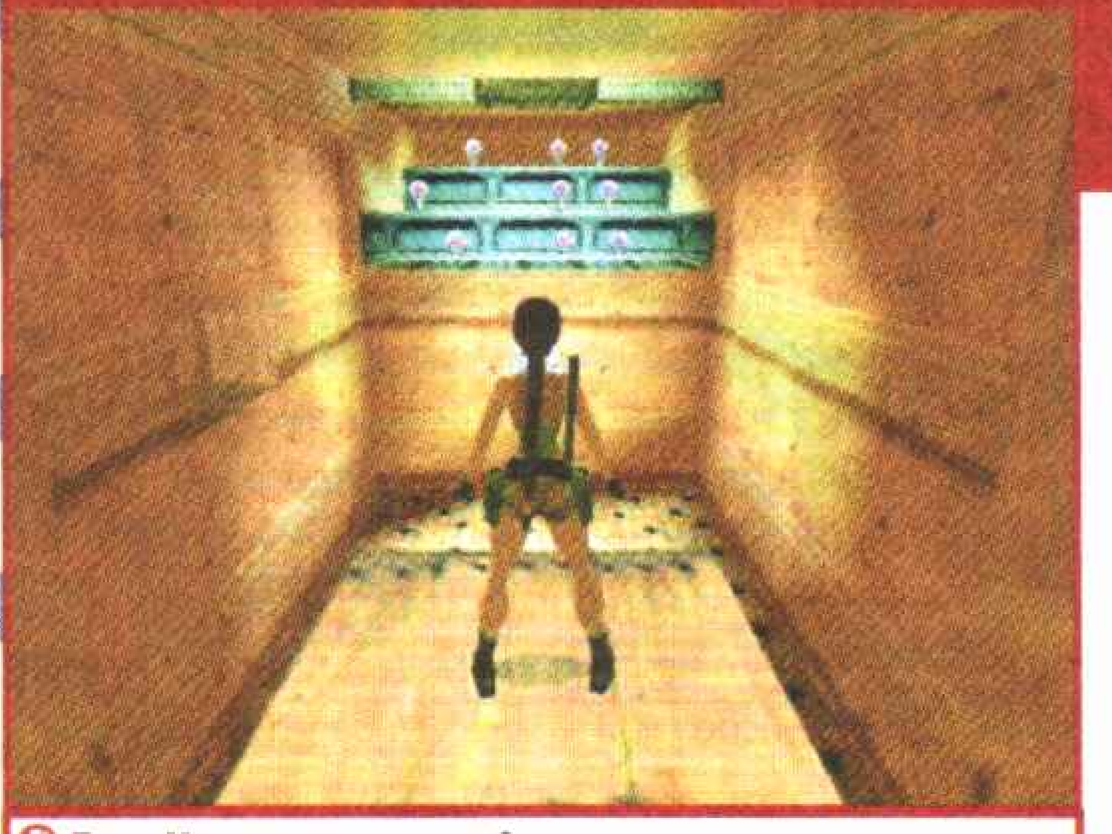
Рядом с одной из птиц на стене есть барельеф, на который можно надавить, и тогда сбоку распахнется люк. Но ты туда не ходи ни сейчас, ни потом — это тупиковый путь. Вместо этого пройди дальше, к золотистому саркофагу, открой его толчком руки и достань деталь рыцарских доспехов — перчатку. Одновременно с открытием саркофага распахнется дверь в стене слева от него. Следуй туда, поверни направо и, дойдя примерно до середины прохода, посмотри вверх — там есть лаз для ползанья на четвереньках. Именно он то тебе и нужен, ибо это выход к **девятнадцатому** уровню, который называется

The Lost Library

Следуй вперед, ползи на четвереньках, подтягивайся и спускайся в просторный зал с двумя большими вазами по краям, колоннами и дверями в левой и правой стенах. Можно попробовать открыть все их по очереди, но заходить сначала следует в дальнюю от входа в зал дверь справа. Здесь тебя ждет неприятный сюрприз: два закованных в латы озлобленных рыцаря с топорами, по сравнению с которыми мечи скелетов — все равно что швейные булавки. Пары-тройки ударов хватит, чтобы отправить Лару на тот свет, а играющего — на перезагрузку компьютера.

Справиться с рыцарями можно двояко. 1. Снабдить арбалет лазерным прицелом и стрелять (наводка — клавишами 0 на правой панели + стрелками) *точно* в бирюзовый ромб на груди противника. Попав в ромб, ты как бы оглушаешь рыцаря, после чего его можно добить простым попаданием 3-4 стрел в любую часть тела. 2. Если этот способ покажется тебе сложноватым, вспомни про старое доброе ружье и пали им в железных чурбанов напропалую, хотя и не особо тратя патроны. Эффект проверен на практике.

Пройди в соседнее помещение, отыщи шест, спускайся по нему и в новом зале убей двух рыцарей. Следуй дальше, отыщи отверстие в полу и по настенной лестнице спускайся в него. Через низкий лаз выходи в помещение, где тебя ждет увлекательное приключение — схватка с рыцарем, сидящем на закованном в латы коне! (Так держать, Core Design!) Не думаю, что арбалет тебе здесь здорово поможет, ружье все же надежнее. Но старайся бить не в коня и щит, а в бирюзовый ромб на груди. Патронов придется истратить немало, но если ты собьешь рыцаря с лошади, считай, что полдела сделано. Впрочем, не мешкай, ибо он либо снова вскочит в седло, либо попросту испарится. Добей его серией ружейных выстрелов и подбери с пола оброненный им ромб — Horsemeh's Gem (Изумруд Рыцаря). Затем обследуй зал и в одном из углов найди большой камень с покатой поверхностью. Над ним висит шар, и от тебя требуется из арбалета с лазерным прицелом попасть в веревку, на которой висит этот шар. Меткий выстрел вознаградит тебя открытием справа в стене потайной двери к секрету с полезными предметами. Через знакомый лаз и настенную лестницу возвращайся в зал, где некогда сражался с рыцарями, и вставь Изумруд Рыцаря в отверстие в одной из стен. Откроется ниша рядом, в ней потяни за цепь и посмотри, что получится. По знакомому шесту и настенной лестнице покидай этот зал и возвращайся в зал с колесами-шестеренками.



Тир. Или головоломка?



Как и в прошлых сериях, подобные трюки – не редкость.

Покончив с рыцарями, выходи из этого зала и заходи в первую дверь слева от него. Перед тобой окажется провал с торчащим в нем шестом. Все бы ничего, но на трех ярусах ниже вращаются смертоносные ножи. Твоя задача — успешно спуститься по шесту и забрать с ярусов припрятанные там ценные предметы. Опыт подсказывает, что спуск по шесту весьма чреват, а потому советуем поступить нестандартно и не цепляться за палку, а просто ловко спрыгивать вниз последовательно на каждый ярус, избегая ножей и собирая аптечки и проч. Добравшись до самого низа, иди по туннелю, и вскоре ты увидишь второй шест, по которому надо уже подниматься, к счастью, только на один ярус. Тут уж придется карабкаться, затем совершить кульбит назад на каменные ступени, которые приведут тебя в следующий зал.

Как только ты войдешь в него, на тебя сразу же набросится очередной рыцарь в доспехах — как с ним разобраться, ты уже знаешь. После этого выковыряй ломиком из колонны перед тобой сверкающую Golden Star (Золотую Звезду) и, развернувшись, следуй к левой шахте, над которой укреплено одно из вращающихся колес. Зайди в тыл колеса, встань спиной к проему и прыгай, цепляясь за край шахты. Спускайся вниз навстречу секрету (патроны и магазины для "узи"). Карабкайся по лестнице назад, выбирайся наружу и держи ориентир на колонну, стоящую слева. На одной из ее сторон имеется лестница, ведущая вверх. Взбирайся по ней.

Напротив них имеются два прохода в комнаты с раскачивающимися цепями. Пройди сначала в правый проем, там ловко минуй болезненно ранящие цепи и пройди в комнату с колесом-шестеренкой и двумя горелками. Выйдя оттуда, проследуй в соседний проход, где имеются такие же цепи, а над входом прикреплен круглый диск с лицом индейца. Вновь минуй цепи, и вскоре ты окажешься в похожей комнате с колесом, но горелка там лишь дымит. Встав на коричневую плиту на полу, ты сможешь открыть ее руками при помощи клавиши Ctrl. Ныряй в образовавшийся проем и плыви прямо, а в конце всплывай в маленькой комнатке, где на стенах притулились еще две Золотые Звезды. Прихвати их с собой, выковыряв ломиком, и плыви назад.

Теперь тебе предстоит хорошо знакомая, но от этого не ставшая приятной дорога почти к самому началу уровня — через два шеста (теперь по маленькому надо спускаться, а по большому подниматься) и коварные вертушки-ножи. Преодолев их, ты окажешься в зале с массивными синими дверями. Встав спиной к этим дверям, следуй в ближайшую дверь слева, и ты попадешь в своеобразный планетарий, предлагающий тебе нечто вроде загадки: надо расставить в соответствующем порядке на полу глобусы, сокрытые доселе в стенных нишах (за исключением одного, который стоит непосредственно в зале справа от входной двери).

Предварительно надо "освободить" глобусы из заточения, для чего вставь в гнезда на трех стенах по Золотой Звезде. А теперь двигай их — тяни и толкай. Не уверен, что предлагаемая авторами игры схема расположения планет соответствует классическим трактатам астрономии, но это и не важно. Просто размести глобусы в следующем порядке (будем ориентироваться по цветным поясам вокруг каждого глобуса):

- в центре — голубой пояс (Земля);
- перед ним, чуть ближе к двери, — серый пояс (Луна);
- слева — желтый пояс (кажется, это Солнце);
- справа — коричневый пояс (?);
- наконец, самый дальний, зеленый пояс (тоже непонятно что).

Подтверждением правильности установки того или иного глобуса служит появляющийся над ним голубоватый светящийся шар. Когда все глобусы займут свои места, между ними замкнется некая электрическая цепь и слева от входа в зал откроется потайная дверь, за которой тебя ждет аптечка. Беги дальше по коридору, по пути подстрели "ценную" вазу, и вскоре ты окажешься в большом зале с пиктограммой на полу и золотистыми статуями змей по окружности. Позади каждой имеется рычаг. Опусти их все, и в центре зала воздвигнется прямоугольный выступ. Забирайся на него и лезь дальше в проем в потолке.

Праздник кончился, гости ушли.



Черт, да у них тут и лошади такие же!

Иди в соседнюю комнату мимо маленького бассейна (запомни его — он еще пригодится) в библиотеку, где повсюду разбросаны свитки. Ради любопытства можешь подняться по лестнице наверх, хотя там ничего интересного нет. Иди в соседнюю комнату, а оттуда спускайся по широким ступеням. В итоге ты оказался на втором этаже (балконе) библиотеки. Поочередно толкни и распахни все двери на обеих сторонах балкона. Открыв последнюю дверь, повернись назад и войди во вторую (не считая этой) дверь на этой же стороне балкона. Соскользнув по крутому пандусу, ты окажешься на покатом склоне, причем скоро на тебя покатится громадный каменный шар. Прыгни вперед и вправо, и шар минует тебя. С трех ружейных (а если хочется помаяться, то арбалетных) выстрелов уложи заплутавшего рыцаря. Поднимись по склону, откуда катился шар, и слева в стене увидишь рычаг. В прыжке нажми его.

В центре зала появится прямоугольный выступ. Вскарабкайся на него и, не поворачиваясь, прыгни дальше, на стену, где тоже есть выступ. Поднимись выше, и вскоре ты окажешься перед проемом, который "смотрит" на громадную голову статуи неизвестного зверя. С разбега прыгай на голову и тяни свисающую сверху веревку. Пасть у статуи распахнется, и ты аккуратно, с использованием клавиши Ctrl, соскользнешь в нее, после чего проползешь по бордовому проходу в чрево зверя. По шесту ползи наверх, делай кульбит назад и в маленькой комнатке держись правой стороны, оставив левую решетку *пока* без внимания. Взобравшись на небольшой выступ, ты вскоре окажешься в той самой комнате, откуда на тебя набросились два рыцаря в самом начале уровня.

С пьедестала возьми Pharos Pillar (Статуэтку Фароса) и иди в сторону зала. Откуда ни возьмись появится "шаровая молния". Выбегай на балкон, по нему следуй на противоположную сторону и забегай в первую дверь налево. Пробежав на скорости библиотеку со свитками, ныряй в тот самый маленький бассейн, о котором говорилось выше — "молния" взорвется. Возвращайся в ту комнату, откуда выбегали рыцари, и иди назад к шесту. Поднявшись, следуй ко второй решетчатой дверце, которую чуть ранее оставил без внимания. Она откроется, иди туда и делай первый поворот налево. В новом помещении в полу две решетки; поочередно встань на них, и на пьедесталах вспыхнет пламя. На полу за спиной у тебя лежит палка для факела — зажги его от огня, выходи из комнаты и иди налево.

Оказавшись в комнате со странным дощатым узором на полу, брось на него факел — доски сгорят и обвалятся. Спустись и подними с пола Music Scroll (Музыкальный свиток), который лежит в желтом круге. Походя подстрели вазу и возьми патроны. Выходи из этой комнаты через проем в стене, распахни небольшие синие двери. Через зал следуй в "Планетарий", а оттуда — в зал со змеями. Снова взберись на выступ, подтянись в проем над головой. Оказавшись в библиотеке со свитками, иди на балкон и поворачивай в первую дверь налево. В этой комнате стоит арфа, а перед ней — каменный пюпитр. Примени свиток на пюпитре, и Лара заиграет какую-то мелодию, а в стене откроется потайная дверь. Выходи на балкон и потяни цепь слева. Распахнутся большие синие ворота. Прыгни через перила вниз и иди в эти ворота, навстречу новому, **двадцатому** уровню, имя которому —

Hall Of Demetrius

Видимо, у создателей игры все же осталась капелька совести, и после затяжной и сложной "The Lost Library" они решили дать тебе короткую передышку.

Оказавшись лицом перед внушительными картинами на стенах, ты имеешь возможность пойти направо или налево. Для начала пойди направо, поднимись по лестнице и возьми с пьедестала Pharos Knot (Клубок Фароса). Перепрыгни через перила в то место, где ты только что был, и на сей раз иди налево. Там тебя ждет малоприятная встреча с головорезами-ниндзя и их главарем. Впрочем, на поверку пахан оказался трусоват и после короткого диалога с Ларой благополучно скрылся через потайную дверь, оставив кунаков разбираться с героиней. Не снизойдя до более солидного оружия, она без особого труда, хотя и изрядно попрыгав, перестреляла их из обычных пистолетов.

Покончив с незадачливыми врагами, поднимись назад, где только что беседовал с их предводителем, и потяни светильник на себя. Сбоку откроется дверь, в которую тебе и надо проследовать.

Вот и все — воистину разрядка нервам и силам, хотя впереди тебя ждет **двадцать первый** уровень, имеющий знакомое название, но об этом — во второй половине нашего прохождения.

Coastal Ruins (Revisited)

Не знаю, с каких уж щедрот, но и на сей раз разработчики из Core Design решили не утомлять игроманов затяжными похождениями Лары, ограничив их ее непродолжительным купанием в кристально чистых морских водах.

Итак, уровень ты начинаешь в воде: выбирайся на поверхность и иди направо, где тебя ждут аптечка и стрелы. На центральном постаменте в окружении античных барельефов лежат очки недруга Лары, Von Croix'а, разбитые им в спешке позорного бегства (подбери их). Здесь же прямо над головой отыщи настенную лестницу, запрыгивай на нее и поднимайся, после чего следуй на побережье. Ныряй и смещайся вправо — там будет достаточно просторный проем, переходящий в подводный коридор. Проплыв по нему между хаотично наваленных каменных глыб, ты почувствуешь, как тебя куда-то уносит мощное течение... И вот ты оказываешься в громадной подводной пещере. Прямо перед тобой в скале два небольших проема, охраняемых кровожадной акулой. Уклонившись от ее острых зубов, заплывай поочередно в оба проема, вылезай из воды и вставляй в соответствующие гнезда сначала статуэтку Колонны Фароса, а затем и Клубок Фароса. Сделав это, выплывай наружу и ныряй чуть глубже — прямо под тобой открылся более широкий проем, куда тебе и надо плыть, чтобы оказаться на новом, **двадцать втором** уровне —

Pharohs, Temple Of Isis

Плавно переплыв с одного уровня на другой, ты оказался в просторном зале с двумя скульптурами священных животных по краям. Откуда ни возьмись появляется скелет, которого приходится сбросить в воду. Поднимайся по центральной лестнице и ныряй в глубокий колодец, плыви в соседнее помещение, где под водой имеются три золотистые двери. Поочередно открой каждую из них руками, затем плыви в правую и выходи на поверхность в зале, где на тебя нападет ядовитая птица Pharoh. Покончив с ней, постреляй также в красивые столики по углам — они таят под собой много интересного. Затем поднимайся по левой лестнице в зал, украшенный большой скульптурой женщины. В углах справа и слева от статуи имеются каменные выступы. Взобравшись на них, можно ломиком выковырять из стены двух каменных жуков — Black Beetle (Черный Жук) и Broken Beetle (Сломанный Жук).

Из стен на тебя обрушилась армада ядовитых жуков. Спасаясь от них, спустись на пол и тут же вскарабкайся поочередно на два каменных блока, выдвинувшихся из стены. Поднимись по каждому из них и нажми на золотистые плиты, после чего спускайся назад и беги к яме в центре зала. Оказавшись внизу, беги к дальнему покатому выступу, запрыгивай на него, подтягивайся и делай кульбит назад. На площадке возьми Winding Key (Заводной Ключ) и толкни плиту в стене, после чего, преследуемый жуками, возвращайся в зал и беги в открывшуюся высокую дверь.

При необходимости добей скелета. По правой лестнице пока не ходи — она ведет к окончанию уровня, а у тебя пока и здесь дела не завершены. Постреляй по столикам — весьма небесполезное занятие. Беги по центральной лестнице в зал, где стоит черная пирами-

да. При необходимости пристрели скелета и вставь одного из Черных Жуков в гнездо на одной из четырех сторон пирамиды. Осталось найти еще три (Сломанный Жук для этих целей не годится).

У подножья трех стен этого зала есть три провала, ведущих по наклонной плоскости к узким бассейнам со странной жидкостью. Сама по себе она не опасна, но может в любой момент воспламениться от катящихся сбоку огненных шаров. В дальней части каждого из бассейнов в стене укреплены Черные Жуки — в двух бассейнах по одному, а в третьем — два. Постарайся добраться до них, не воспламенившись, и выковырять Жуков ломиком из стен, после чего их надо вставить в оставшиеся гнезда в стенах пирамиды. Очередность посещения этих бассейнов установи методом проб и ошибок с таким расчетом, чтобы не тащить живых жуков за собой в верхний зал.

Когда ты соберешь всех "стенных" Жуков, выяснится, что одного не хватает (как так получается — непонятно, вроде бы набрал достаточно). Вставь имеющихся двух Жуков в пирамиду и отправляйся на поиски последнего.

Возвращайся в зал с широкими ступенями и поднимайся по запретной прежде правой лестнице. Она действительно приведет тебя в Cleopatra's Palace, однако не волнуйся — это просто визит в поисках четвертого Черного Жука, а не окончание уровня. Ныряй в водоем с фонтаном и заплывай в узкую щель в центральной опоре. Проплыв немного, залезай на выступ и просовывай руку в отверстие в стене — замаскированный выключатель приведет в действие отдаленную платформу. Выплывай назад и вылезай из фонтана.

По округлым ступеням поднимайся во дворец, затем иди вверх по наклонному пандусу и, повернув налево, ломиком вскрой дверь, украшенную барельефом головы бородатого мужчины. Входи туда и то же самое проделай с аналогичной дверью, которая покажется в глубине темно-красного коридора. Прыгай в яму в полу и скользи в направлении уже знакомой тебе воспламеняющейся жижи. Как можно скорее выбирайся на камни, и вот он — долгожданный четвертый Черный Жук!

Возвращение назад сопряжено с элементами эквилибристики. Сначала прыгни на выступ, расположенный прямо напротив Жука. Пройди влево до конца, поверни опять налево, развернись чуть правее и прыгай вперед на покатый склон. Теперь тебе предстоит попрыгать с этого склона на соседний, туда-обратно, туда-обратно, но все время забирая чуть левее, чтобы в итоге приземлиться на горизонтальном выступе, с которого уже нетрудно перескочить над жижей в пролом в стене и подняться в главный зал храма.

Спеши в комнату с пирамидой, применяй на ней четвертого Жука — пирамида раскроется, ты возьмешь из нее Mechanical Scarab (Механического Скарабея) и в "рюкзаке" соединишь его с Заводным Ключом. С этим новым приобретением не грех пройти дальше, к **двадцать третьему** уровню —

Cleopatra Palaces

Следуй привычным путем к округлым ступеням, но теперь не сворачивай на пандус, а иди дальше, и после пары поворотов ты увидишь нарисованного на полу большого скарабея. Дальше не ходи — там из пола выскакивают смертоносные пики. Примени симбиоз Механического Скарабея и Заводного Ключа на этом рисунке, он вызовет "огонь" на себя и расчистит тебе путь (после такой расчистки пики в *данном* месте Ларе уже не угрожают). После третьей аналогичной пробежки между пиками Скарабей взорвется и больше им пользоваться будет нельзя. Пока же подбери его и сунь обратно в "рюкзак".



Подсечка. И повод подумать о том, во что превратиться Лара лет через 200.



Фигня какая! Всего лишь пару тонн...

Поищи поблизости комнату со свисающими у входа смертоносными клацающими лезвиями, проскочи их и достань из гроба Right Gauntlet (Правую перчатку доспехов). Выйдя из этой комнаты, поверни налево, затем направо, снова примени Скарабея на пиках, иди дальше и поверни направо. Остерегайся атаки скелета и, если это будет целесообразно, не ввязывайся с ним в драку, а просто пробеги мимо. Покинь эту комнату, иди по широкой лестнице вверх, потом по такой же — вниз, и ты окажешься в еще одном просторном зале, где также стоит гроб с маленькой аптечкой внутри. Здесь же подстрели — увы, лишь на время — Фароха.

Поверни налево и по округлым ступеням поднимись в маленькую комнату, на стене которой укреплено похожее на пирамидку гнездо для вставления в него статуэтки Клубка Фароха. Запомни это место. Слева лежат патроны. Вернись в зал, где только что достал из гроба аптечку, и иди в комнату, расположенную практически напротив гроба. Там меткими выстрелами сбрось скелета в яму, после чего соскочи в нее сам, расстреляй столики и возьми стрелы. Развернись, прыгни на выступ напротив. Чуть левее на стене увидишь рычаг. В прыжке нажми его, и ты снова окажешься в знакомом месте.

Возвращайся к месту рядом с пирамидкой Клубка Фароха. С использованием Скарабея пройди в правый зал и достань из него массу полезных предметов. Возвращайся назад, отыщи комнату с большим каменным блоком посередине, взбирайся на него и прыгай на стенной выступ слева, после чего в подвешенном состоянии смещайся вправо, пока не сможешь вскарабкаться наверх. Уничтожь столик и возьми стрелы. Иди в соседнюю комнату с лезвиями и очередным гробом. Появившегося скелета скинь в воду.

Спрыгни вниз и иди мимо каменного блока, оставив его правее от себя, поверни налево и еще раз налево. Входи в комнату, доступ в которую прежде был закрыт. Расстреляй два столика и возьми в гробе Клубок Фароха. Примени его на настенной пирамидке. Рядом распахнется дверь. Входи в зал и бери с постамента перед собой аптечку. После краткого ролика, где появляется бронзовая копия Лары, прыгай к левой стене, рядом с которой располагается массивный выступ. Взберись на него и, зацепившись руками за потолок, "по-обезьяньи" переберись на другую сторону зала. Дойди почти до конца этого карниза, развернись и подпрыгни, ухватившись руками за край более высокого карниза. Подтянись и иди по нему вперед.

Попытайся убить ожившего Фароха (имей в виду, что секрет его жизнестойкости — в умении высасывать из тебя энергию, даже не соприкасаясь с тобой). Если не удастся расстрелять его сверху, спустись на пол, добей гнусную птицу и поднимайся снова. Иди до средней части карниза, поверни налево и прыгай на карниз перед собой, там поверни направо и, подтянувшись, забирайся в проем в стене. Иди дальше, разберись со скелетом, раздроби в прах очередной столик, но остерегайся вновь ожившего Фароха. Постарайся все же — ради экономии сил и времени — подстрелить его сверху, чтобы лишний раз не спускаться вниз.

Разрешив эту проблему, прыгай вперед на просторную площадку и посмотри справа и слева от себя — там на стенах чуть выше расположены рычаги, по одному с каждой стороны. Твоя задача — допрыгнуть до них и, естественно, нажать. Но перед прыжками позаботься, чтобы здоровье у тебя было стопроцентное. Нажав рычаги, прыгай в открывшиеся ниши, в глубине которых виднеются отверстия с полезными предметами. Одну из ниш сторожит "мертвый" скелет — разберись с ним, после чего доставай из стены Ornate Handle (Инкрустированную Рукоятку). В другой нише ты получишь Hathor Effigy (Статуэтку Хатора). Соединив их друг с другом, ты станешь обладателем Portal Guardian (Хранителя главных ворот).

С Хранителем в руке следуй к двери, на которой красуется уже знакомый тебе бородач. Примени на стойке рядом с ним Хранителя. Дверь откроется, и ты войдешь внутрь. Расстреляв столик, получишь магазины для "узи". После ролика из двух потайных дверей в зал войдут разряженные под фараонов бойцы. Крепкие ребята, ничего не скажешь. Немало придется потратить на них разрывных стрел или патронов — по твоему усмотрению. Покончив с противником, войди в те комнаты, откуда вышли эти бойцы, и в гробах ты найдешь второй наголенник и нагрудник для доспехов. Теперь Лара экипирована по полной форме, ибо стала обладательницей Horace's Armour (Доспехов Горация).

Справа и слева от трона, к которому Лара примерялась во время ролика, имеются углубления в полу. Спрыгни в любое из них, чтобы покинуть этот уровень и двигаться навстречу следующему, **двадцать четвертому** —

City Of The Dead

Не успел ты оказаться на новом уровне, как попал под шквальный огонь противника. Сначала пристрели парня, который палит в тебя с балкона близлежащего дома, после чего забери у него револьвер. Затем подсоедини к револьверу лазерный прицел, заблаговременно снятый с арбалета, отойди к стене напротив и "сними" бомбардира на крыше. Садись на мотоцикл и поезжай вперед По пути тебе придется сбить своей машиной троих стрелков (рядом с последним будут лежать патроны), а двух парней справа убить из оптического револьвера. Дальше держи курс на арку, но здесь опасность: мощный огонь автоматического пулемета причинит тебе немало неприятностей. Выехав из арки, припаркуйся чуть левее, у зеленоватых ворот в массивное здание. Поднимись на небольшой уступ и, пройдя вглубь — ты найдешь аптечку и гранатомет. Снова садись на мото-



Символичный кадр.



"Я же сказал – не открывать до Рождества!"

цикл и езжай в обратном направлении, держась стены этого же здания. Остановившись в безопасном месте, слезай с мотоцикла и повернись направо — напротив тебя будет ветхая лачуга с зеленой дверью в глубине. Путь к ней также обильно поливается свинцом, но делать нечего. Беги к двери и вышибай ее ногой.

У стены на решетке лежит труп. Подойди к нему с головы и оттащи тело с решетки. Затем снова беги к мотоциклу и поезжай обратно в ту же арку, а из нее — в первый поворот налево, к массивному каменному блоку у стены дома. Слезай с машины, поднимайся на камень и заползай в низкий лаз. Вскоре ты окажешься в помещении с аптечкой и рычагом, который следует нажать. Откроется та самая решетка, на которой лежал труп. Вылезай в образовавшийся проем, разворачивайся и прыгай в низкий лаз над этим проемом. Ползи ко второму рычагу, нажимай его и возвращайся к мотоциклу.

Развернись так, чтобы справа от тебя остался каменный блок, а впереди маячил небольшой, но довольно крутой холм. На повышенной скорости въезжай на этот холм, и при удачном раскладе ты перелетишь на мотоцикле на серо-черный выступ, обрамленный белыми крестообразными заграждениями. Пробив их, ты упадешь вместе с мотоциклом вниз. Поезжай чуть дальше и остановись у наклонного пандуса, слезай с мотоцикла и повернись направо. Перед тобой будет проем в темное, мрачноватое помещение. Разберись с летучими мышами, в дальней части зала подбери свечи и патроны, продолжай движение направо, а в проеме слева скользни по наклонной плоскости в замкнутый коридор, на полу которого лежит еще один труп. Обойди его и подойди к розоватым ступеням.

Ступени эти ведут к яме с водой, окруженной крутыми склонами, а на противоположной стороне ямы виден нужный тебе рычаг. Здесь требуется хитрость: спустись по розовым ступеням обратно вниз, поверни налево, дойди до угла коридора и повернись лицом к стене слева от тебя, после чего посмотри вверх — там есть узкий проем. Подпрыгни, уцепись за его край и смещайся вправо, пока не сможешь подтянуться и встать в полный рост. Развернись — в противоположной стене тоже есть проем, в нем стоит какой-то бак, а за ним на цепи раскачивается бирюзовый предмет. Снабди любое оружие лазерным прицелом и стреляй в этот предмет. Он взорвется, и наружу вырвется уже знакомая тебе "шаровая молния", только теперь она холодная, как лед, хотя такая же "кусачая". Быстро спускайся и беги обратно к розовой лестнице, а после нее ныряй в воду. "Молния" устремится за тобой и... превратит воду в лед, но ты, уносимый течением, все же успеешь нырнуть вниз и там всплыть на поверхность. Отсюда нетрудно снова добраться до ямы, перебежать ее по льду и нажать рычаг. В коридоре с трупом откроется дверь — беги в нее. Поднимись по склону и входи в комнату с факелами на стенах. Пройди чуть вперед — справа будет аптечка, потом вернись назад и входи в коридор слева. Перед тобой — темная дверь, которую можно открыть ломиком. Возьми еще одну аптечку, развернись и входи в первый слева коридор, подтянись на несколько выступов, проползи на четвереньках — и ты почти в самом начале уровня.

Встань спиной к улице, спрыгни вниз, уцепившись руками за край стены, и в висячем положении смещайся вправо, пока не достигнешь маленькой ниши. Развернись: напротив тебя в стене будет еще один рычаг. Допрыгни и нажми его. Слева откроется резная дверь, за которой притаился боец. Пристрели его и проходи дальше.

Прыгай в котлован, слева от которого начинается череда широких розоватых ступеней. Сначала иди вниз, пристрели охранника, поверни направо — там в стенной нише найдешь стрелы. Возвращайся и иди по лестнице вверх до самого конца. Слева от тебя будет своего рода трамплин, с которого можно перепрыгнуть пропасть, но сделать это можно будет лишь на мотоцикле. Припомни, где ты его оставил, иди за ним, садись и повтори весь путь вверх по розовым ступеням, но уже на машине. С разгона прыгни с трамплина через глубокий проем. Проезжай чуть дальше, а когда увидишь крутой темно-серый пандус, ведущий вверх, слезай с мотоцикла и иди вправо — там в стене есть ход, завершающийся рычагом, который тебе надо нажать (неподалеку из пола поднимется темный каменный блок). Снова садись на мотоцикл, преодолей этот крутой пандус — и вот ты опять на главной лестнице. Слезай с мотоцикла, иди к только что упоминавшемуся блоку, карабкайся на него и повернись направо, поднимайся по выступам все выше, пока не окажешься у стенного проема примерно над тем местом, где Лара наткнулась на первый труп (он лежал на решетке). Прыгай на противоположную крышу дома и цепляйся за ее край — стоящий там пулемет сломан и потому не опасен. Слева от него лежат револьверные патроны.

Иди в дверь, которую ранее открыл рычагом. Ты на крыше, но с противоположной крыши бьют два смертоносных пулемета. Встань на безопасном удалении от них, снабди револьвер лазерным прицелом и стреляй в бело-красную бочку, стоящую позади пулеметов. Когда попадешь в нее, то поймешь, что пулеметы тебе больше не страшны. С зеленого выступа прыгай на аналогичный выступ напротив, обойди пулеметы стороной и чуть впереди нажми на рычаг, который откроет ворота в соседнюю часть города. Тем же путем возвращайся к сломанному пулемету и аккуратно спрыгивай с этой крыши на землю.

Соверши небольшой крюк, пройди через арку к тому голубоватому дому, на крыше которого стояли два пулемета убийцы, и иди вдоль его стены налево. Когда дойдешь до зеленоватого проема, поверни направо и поднимись на выступ — поблизости ты найдешь гранатомет и аптечку. Теперь возвращайся к мотоциклу, снова поднимайся на нем по розовым ступеням, проезжай мимо крутого темно-серого пандуса вперед, поворачивай налево на зеленоватый холм и по нему съезжай вниз. Держи курс на только что упоминавшийся голубоватый дом, у его стены поверни направо, потом налево, и вот ты въезжаешь в ворота, которые ведут к новому, **двадцать пятому** уровню —

Chambers Of Tulun

Поезжай направо и сбей парня мотоциклом, после чего *при желании* можешь подстрелить еще одного террориста, засевшего на крыше противоположного дома. Поддай газу и на скорости перескочи зияющую впереди пропасть (рекомендуется принять левее). Минуй ступени, которые останутся справа, поворачивай налево и убей гигантскую пчелу. Слезай с мотоцикла, забирайся на невысокий выступ и подойди к большому проему в стене здания, развернись и посмотри вверх — там есть проход в стену. Подпрыгни, подтянись, поднимись по пандусу, затем карабкайся в низкий лаз, и в итоге ты получишь немало полезных предметов. Иди обратно и следуй в упомянутый большой проем.

Оказавшись в просторном зале, обследуй первую нишу слева от себя — там лежит гранатомет. Возвращайся в центр зала и иди дальше в сторону второго проема — назовем его малым. Немного не доходя до него, слева и справа увидишь два красивых коричнево-бежевых выступа. Подтянись на левый выступ, соверши с него прыжок на правый, а оттуда — на выступ над аркой. Иди дальше, поверни налево и прыгни на стену напротив — в ней имеется узкая щель, за которую можно ухватиться руками и смещаться вправо до того места, где можно будет подтянуться и встать на ноги. Прыгай на настенную лестницу, огибай ее с трех сторон, смещаясь вправо, и опускайся на следующий выступ. Следуй вправо по коридору, поднимись на выступ, затем иди вправо и дальше — на крышу. Нажми расположенный там рычаг.

(Малопонятный маневр: нажатие рычага закроет двери малого и большого проемов, лишив Лару возможности выйти наружу. Остается либо вообще не нажимать этот рычаг, либо нажать его повторно, с другой стороны, чтобы снова открыть двери).

Пройди вперед к краю крыши на синий выступ, с которого соверши прыжок вперед и чуть левее — на аналогичный выступ, с которого можно также прыгнуть и ухватиться за веревку. Раскачавшись на ней, прыгай напротив, к очередному секрету, после чего аккуратно спускайся на пол. Выбегай наружу через большой проем, следуй налево, и вдалеке по правую руку от тебя у стены ты увидишь рычаг, похожий на штурвальное колесо. Подходы к нему охраняет диковинное существо громадной силы — Minotaur (Минотавр) с кувалдой. С ним лучше не связываться, а просто пару-тройку раз повернуть колесо и стремительно забежать в открывшуюся за ним дверь. Впереди спасительная настенная лестница, однако чудовищные удары монстра кувалдой по земле то и дело сбрасывают Лару на землю. Сместись в крайний правый угол и совершай подъем на одних руках, без помощи ног. Добравшись до верха, ты без труда отыщешь выход к следующему, **двадцать шестому** уровню —

Citadel Gates

Спрыгивай вниз и поговори с раненым. Неподалеку от него подбери патроны для револьвера, а пройдя чуть дальше к открытой зоне, слева в тупичке возьми аптечку. Идя дальше, ты неизбежно столкнешься с Fire Breathing Hydra (Огнедышащей Гидрой). Она опасна и своим испепеляющим пламенем, и тем, что из нее вскоре вылетит туча больно жалящей саранчи. Исхитрись пробежать мимо гидры вперед, чуть забирая влево, и в дальнем конце проулка из низкого лаза в стене

появятся два крокодила. Словно уступая место схватки более сильному противнику, саранча на время отстанет. Убив рептилий, на четвереньках заберись в их убежище, где лежат патроны и стрелы. Вылезай обратно и взбирайся в невысокий проем в стене слева.

Пройди вперед в красочный зал, и ты увидишь три рычага, помеченные римскими цифрами I, II и III. Нажми средний рычаг, развернись, поднимись на небольшую ступень, с него прыгни и подтянись вверх — и вот ты у рычага IV. Нажми его и возвращайся к трем рычагам, где нажми поочередно рычаги I и III. В полу за твоей спиной разверзнутся две ямы. Спускайся сначала в ту, что дальше от рычагов, пройди в конец короткого коридора и ломиком задействуй еще один рычаг, который откроет дверь в конце коридора, расположенного на дне первой, ближней к трем рычагам ямы. Спускайся в нее и проходи в эту дверь. Там тоже найдешь рычаг, который откроет дверь наверху. Вылезай из ямы и беги в эту дверь.

Поднявшись по наклонному пандусу, подойди к краю проема и запрыгивай на свисающую сверху веревку. Раскачавшись, прыгай с нее на выступ напротив, повернись налево и прыгай на покатую крышу. Подойдя к ее краю, прыгай на выступ, расположенный чуть правее. Убей ядовитую осу, сделай еще прыжок на выступ правее, повернись направо, прыгай и хватайся за настенную лестницу. Обогни ее влево и опустись на выступ, повернись налево и прыгай на выступ противоположного дома. Убей осу и, подпрыгнув, хватайся за потолочное перекрытие, по которому можно перемещаться "по-обезьяньи". Так и сделай. Оказавшись на другой стене, отпусти Ctrl и тут же нажми снова, хватайся руками и смещайся влево. Забирайся в лаз, возьми аптечку, спрыгивай на выступ чуть ниже, прыгай на выступ левее от себя. Прямо перед тобой в зеленоватой стене будет бежевый проем — запрыгивай в него и следуй до упора. Дойдя до нового проема, ты увидишь перед собой бездонную пропасть, а справа от нее — светлый выступ. На него надо запрыгнуть. Сделать это лучше с длинного разбега из глубин коридора, чуть повернув вправо у самого его края. Поднявшись по этому выступу, обойди перевернутую машину слева (справа — смерть!) и подбери канистру с Nitrous Oxide (веселящий газ). Перепрыгни пропасть в направлении другой машины, лежащей в отдалении, но к ней не иди, а поворачивай налево. Следуя этим путем, ты вновь придешь к Гидре.

Пробеги левее ее, вовремя подпрыгивая, и, сопровождаемый саранчой, следуй кривыми переулками к тому месту, где остался лежать раненый. Возвращайся туда, где ты начинал этот уровень, и, как ни странно, ты окажешься уже на следующем, **двадцать седьмом** уровне, который так и называется —

Chambers Of Tulun (Revisited)

Утомленные бегством от огненного дыхания Гидры и надоедливой саранчи, создатели игры вновь позволили себе расслабиться (а может, все проще: просто лень было как следует доделать основной уровень). Во всяком случае, их детищем стал предлагаемый твоему вниманию уровень-пигмей.

Пройди до конца коридора, поверни налево и спустись по настенной лестнице в уже знакомую яму. Совсем рядом, за тонкой дверью, мечется безутешный Минотавр, недавно так обидно упустивший желанную добычу. Ты же поверни вглубь пещеры и запрыгни на один из выступов, уцепившись за его край. Наружная сторона этого выступа покатая, и ты неизбежно соскользнешь на землю. Пока ошалевший от неожиданности железный тиран будет размахивать своей кувалдой, на скоростях пролети мимо него, поверни за угол и со всех ног беги к мотоциклу. Сев в потертое седло, разверни машину и направь ее в боковой проем с крутым скатом впереди. Преодолей его, и ты окажешься на следующем, **двадцать восьмом** уровне —

Trenches

Перескочив препятствие, слезай с мотоцикла и иди направо, минуй пальму, преодолей несколько поворотов и углубляйся в последний проход слева. Остерегайся автоматчика, притаившегося справа. Впереди тебя ждет противник посерьезней — механический пулемет. Под градом пуль забеги направо и спрячься за грудой ящиков. Опустись на четвереньки, ползи дальше и поверни налево. Аккуратно встань, заняв такую позицию, при которой пулемет тебя не "заметит", и стреляй в укрепленную на нем канистру с топливом, применив револьвер с лазерным прицелом. Взрыв канистры уничтожит и пулемет — путь свободен. Забирайся на самый высокий ящик и прыгай вперед, поднимайся еще выше и спускайся в яму перед тобой.

Следуй по темновато-зеленоватому проходу к низкому лазу слева. Ползи вперед, стараясь не попасть под ядовитые струи белого пара, вырывающиеся из труб. После первой трубы на тебя обрушится новый град пуль, но ты все равно ползи дальше (а что еще остается?), а на выходе серьезно разберись с обидчиком.

Подобрав аптечку, иди к голубоватому колодцу, поднимайся на левый выступ. В проеме тебе видна тыльная часть еще одного пулемета. Выстрелив в его канистру с топливом, ты уничтожишь и его. Возвращайся в лаз с ядовитыми трубами, преодолей его на четвереньках, за углом пристрели автоматчика и иди дальше. Дойдя до стены, поверни направо и опять ползи через лаз со второй парой опасных труб. Выбравшись из лаза, ты найдешь на полу Weapon Code Key (Кодовый ключ к оружию), а слева увидишь труп. Снова ползи обратно. Встав, развернись, подпрыгни и ухватись за край коричневой стены впереди, в подвешенном состоянии на руках смещайся вправо (остерегайся трубы!), в безопасном месте спрыгни и убей автоматчика. Иди к лежащему на боку "джипу". Пристрели очередного автоматчика, подойди к мотору машины и ломиком извлеки из него Valve Pipe (трубка от клапанов). В "рюкзаке" соедини ее с канистрой с веселящим газом, и у тебя получится катализатор, существенно повышающий мощность твоего мотоцикла.

Развернись и иди вперед. В проеме ты увидишь вращающийся, но не стреляющий (благодаря имеющемуся у тебя Кодовому ключу) пулемет. Возьми лежащую за ним аптечку. Развернись и прыгай к знакомому узкому проему в стене, хватайся и на руках смещайся влево, после чего опускайся на землю. Возвращайся к мотоциклу, примени на нем канистру с катализатором (теперь для увеличения скорости машины тебе будет достаточно дополнительно нажать клавишу "/" — ту же самую, которая позволяет бежать со спринтерской скоростью). Развернись на мотоцикле и через крутой пандус переходи на следующий, **двадцать девятый** уровень —

Chambers Of Tulun (Revisited)

Перескочив преграду, следуй налево и, не доезжая глубокого котлована, развернись — перед тобой пара фрагментов каменных лестниц, в данном случае служащих для тебя трамплином. Бери прицел на правую лестницу, включи форсаж и перескочи с нее в проем перед тобой. Сходи с мотоцикла и иди вперед. Приготовься к перестрелке с парнем, затаившимся за дверью справа. Пройдя дальше, ты увидишь дверь с желтым рисунком на ней. От двери поверни налево и скользи по крутому пандусу вниз, иди дальше и убей парня, притаившегося за углом справа. В этой же комнате в дальнем левом углу на полу лежит палка для будущего факела. Возьми ее и возвращайся в комнату, в которую недавно соскользнул по пандусу (назовем ее центральной).

Поверни направо и спускайся по другому пандусу, уже шагом. На полпути остановись, на время выброси палку (клавиша "Пробел") и приготовь оружие. После перестрелки с автоматчиком снова возьми палку. Иди дальше и у первого поворота налево опять избавься от палки. Поверни налево и ногой вышиби темную дверь. Подбери палку и входи в эту дверь. Слева стоит парень, которого придется убить. Запали факел от настенного светильника, затем развернись и возвращайся в центральную комнату, поднимайся по пандусу и остановись у двери, рядом с которой на потолке укреплен разбрызгиватель для воды на случай пожара. Входи в открывшуюся дверь. Слева увидишь рычаг, который надо нажать.

Развернись, проходи в дверь, иди в первый проход направо, спускайся по пандусу и возвращайся в центральную комнату. Возвращайся туда, где нашел палку для факела, карабкайся на большой каменный блок. Повернись, с разбега прыгай и цепляйся за край проема в потолке. Подтянись, затем спустись в следующее помещение. Стреляй в маленький ящик (там лежит аптечка), а затем в ящик побольше — за ним обнаружится решетчатая дверь с замком. Отойди от двери, прикрепи к револьверу лазерный прицел и точно выстрели в дужку замка. Дверь распахнется, пройди в нее и из потайного отверстия извлеки розовый Roof Key (Ключ от крыши).

Возвращайся в центральную комнату, иди опять в комнату рядом с разбрызгивателем, делай первый поворот направо, потом налево и прыгай вниз к своему мотоциклу. Выехав на главную улицу, сверни в первый проем направо и, сделав прыжок с пандуса, въезжай в новый (хотя и относительно), **тридцатый** уровень.

Trenches (Revisited)

Начни игру с того, что на мотоцикле следуй направо, к высокой пальме, и, не доезжая ее, поверни налево.

Древний Египет, говоришь?



Ох, и достанет тебя этот зал... Гарантирую.

Преодолей лестницу, после чего слезай с мотоцикла. Иди направо, поднимись на маленький выступ и направляйся в правый угол экрана. Там ты увидишь над собой закрытый люк. Подпрыгни, ухватись руками за его ручку, и крышка люка распахнется. Подпрыгни и забирайся в низкий лаз, проползи его на четвереньках и подбери внизу стрелы. Теперь подтянись и ползи в лаз, расположенный по соседству (в конце его видна упомянутая выше пальма). Вылезая наружу, не прыгай вниз, а повисни на руках, после чего смещайся влево. Дорогу тебе преграждает досадное препятствие. Придется все же спрыгнуть на землю и из револьвера с лазерным прицелом уничтожить помеху. Повтори весь путь сначала и смещайся дальше, обогни два угла здания, продвинься чуть дальше и спустись на пол.

Подпрыгнув, ухватись за потолочное перекрытие и, преследуемый саранчой, "по-обезьяньи" двигайся на противоположную сторону. Спускайся, поворачивай налево, пристрели парня и подбери аптечку. Развернись и следуй в противоположную сторону. Справа будут двойные двери — примени на них Ключ от крыши и проходи вперед. Прыгай с выступа на противоположную сторону, цепляйся руками за край выступа и смещайся влево. Влезай в проем, иди направо, заползай в лаз. На выходе пристрели из револьвера с лазерным прицелом охранника (достаточно пару раз попасть ему в ногу), после чего из этого же оружия попади в виднеющуюся вдали красную кнопку, открывающую некую дверь.

Спускайся на землю, садись на мотоцикл и снова спускайся по той же лестнице, по которой прибыл сюда. Поверни направо и чуть дальше, опять же справа, увидишь две широкие лестницы, ведущие наверх. Напротив правой лестницы — именно она тебе и нужна — в стене в результате твоего меткого попадания в кнопку открылся небольшой проем. Мчись в него на мотоцикле на повышенных скоростях и постарайся преодолеть провал по другую сторону. Если не удастся, возвращайся назад и повтори попытку. Если же добился успеха, слезай с мотоцикла и карабкайся вверх по настенной лестнице навстречу очередному, **тридцать первому** уровню —

Street Bazaar

Спустись по настенной лестнице. После ролика подбери Mine Detonator Body (Корпус минного детонатора), который тебе бросит раненый парень. Со столика, на котором лежат разные предметы, возьми Handle (Рукоятку). Позади багажника машины на полу лежит Car-Jack Body (Домкрат). Собрав все эти предметы, нажми красную настенную кнопку и проходи в открывшуюся дверь. Иди направо и заползай в низкий лаз. Взяв в его конце аптечку, возвращайся назад и поднимайся по настенной лестнице, расположенной здесь же. Наверху подойди к краю проема и, подпрыгнув, ухватись за потолочное перекрытие для продвижения "по-обезьяньи". В конце пути поверни направо и заползай в люк.

Соедини в "рюкзаке" рукоятку и домкрат. На выходе из люка взберись на темно-серый выступ и примени домкрат с рукояткой на светлой кирпичной кладке. Дверь люка над тобой распахнется, и ты сможешь подтянуться на крышу. Здесь вовсю разгулялась электрическая стихия, так что остерегайся удара молнии. Некоторые предметы на крыше оказались подвижными, в частности — оба голубоватых ящика и некий агрегат с подобием воронки наверху. Передвинь ближний к молнии ящик в нишу, расположенную позади него в стене, а упомянутый агрегат поставь в то место, куда бьет молния.

В результате этих действий от крыши, где ты находишься, к противоположному зданию пролег голубой мост. Иди по нему и в конце пути прыгай на настенную лестницу, смещайся по ней влево до самого конца и опускайся на пол. Повернись налево, и ты увидишь прямо перед собой начало уходящей вправо зеленоватой дорожки, окруженной крутыми скатами. Аккуратно прыгни на эту дорожку и следуй по ней. В конце пути ты найдешь три полезных предмета. Возвращайся назад к последней (и ближней к тебе сейчас) части настенной лестницы — слева располагается невысокий выступ, взобравшись на который, ты вскоре соскользнешь вниз. Постарайся приземлиться с наименьшими потерями для здоровья.

По сиреневому полу иди в направлении комнаты, в которой стоят несколько ящиков. Поверни направо и по крутому спуску иди в направлении обезглавленного трупа, подними с пола Mine Position Data (Деталь минного детонатора). Соединив ее в "рюкзаке" с Корпусом минного детонатора, ты получишь Mine Detonator Item (Минный детонатор). В данной ситуации он, однако, тебе не нужен, и гораздо более важным для тебя является факт появления в комнате с ящиками красивого синего быка (или броненосца, скрещенного с быком), один лишь вид которого внушает страх. Убить его, естественно, невозможно, а вот использовать зверя в своих интересах ты вполне можешь. Для этого Ларе надо периодически вставать у разных ящиков и ждать нападения быка, а в самый последний момент резко уклоняться в сторону. Бык будет разбивать ящики, а Лара — подбирать оставшиеся на их месте полезные предметы.

В один из моментов бык разобьет и груду коричневых ящиков, закрывавших доступ к проему в стене. Когда путь станет свободным, беги туда и поднимайся по коридору. Подстрелив очередного автоматчика, продолжай идти налево, затем еще раз налево — и в итоге ты снова (не помню, в который уж раз) окажешься на не вполне новом, но по счету **тридцать втором** уровне —

Trenches (Re-Revisited)

В очередной раз следуй к тому месту, где за оградой произрастает высокая пальма. Пробеги мимо нее и следуй дальше по главной улице до самого конца. Поднимись по широкой желтой лестнице, беги дальше и поверни направо. Вскарабкайся на выступ, снова беги дальше и опять забирайся на прямоугольный выступ, частично засыпанный песком. Справа от тебя будет край вышестоящего выступа — найди удобное место, чтобы прыгнуть вперед и ухватиться за него руками. Сделав это, ты увидишь свой мотоцикл, явно скучающий по тебе. Карабкайся вверх по настенной лестнице, и ты вновь окажешься в знакомой обстановке, хотя она и сменила номер уровня. Теперь это уже **тридцать третий**, хотя называется он по-прежнему —

Street Bazaar

Спустившись по настенной лестнице, развернись и следуй в дверь, которая находится прямо напротив тебя. Пройдя по короткому коридору, вышиби ногой зеленую дверь и разберись с притаившимся за нею автоматчиком. Беги к колоннам, расположенным впереди и чуть правее по ходу — там лежат магазины для "узи". Возвращайся к пальме, рядом с которой расстреляй очередного противника, после чего поворачивай налево, забегай в проход и устремляйся к следующему (не смею называть его новым), **тридцать четвертому** уровню, который, как ты уже догадался, снова называется

Trenches (Re-Re-Revisited)

Первым делом примени Минный детонатор на минном поле, расположенном по другую сторону от заградительных барьеров, после чего спокойно перепрыгивай через них и иди к красной кнопке на стене. В результате в соседней комнате откроется дверь. Иди туда, садись на мотоцикл, снова въезжай в открывшуюся дверь, на всякий случай задави автоматчика и по крутому склону направляйся навстречу новому (?), **тридцать пятому** уровню —

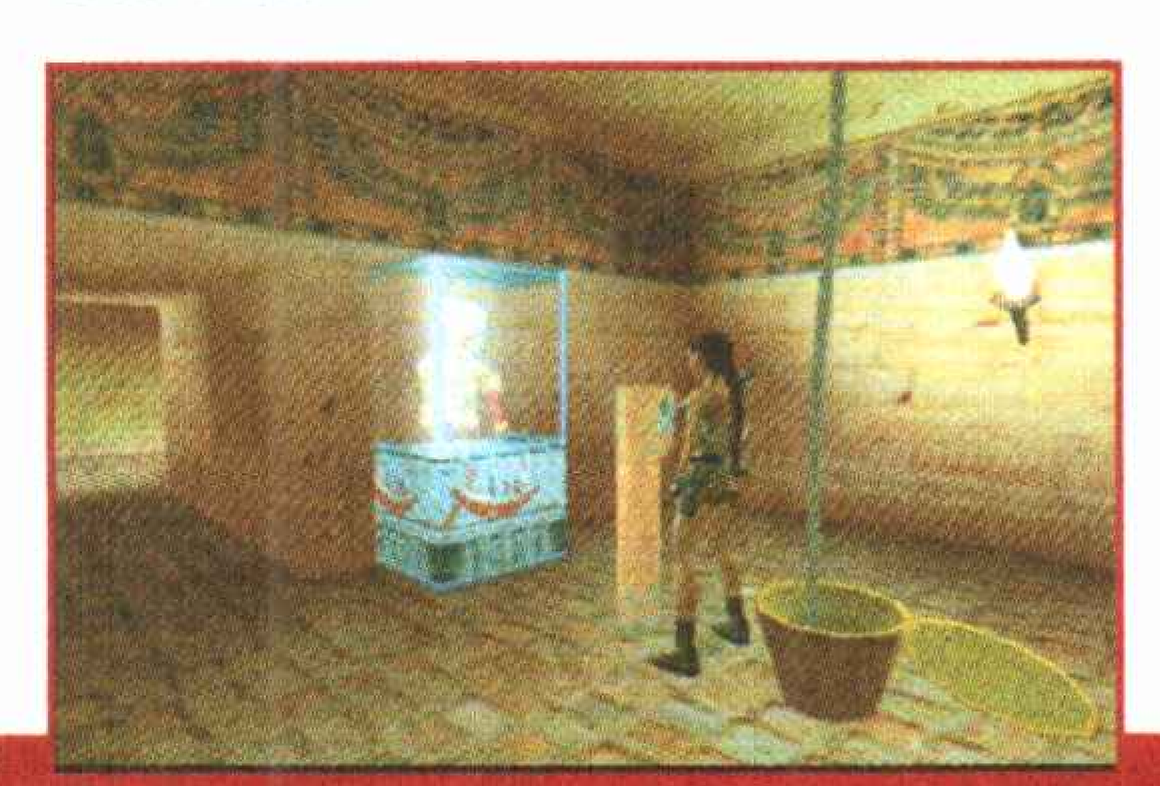
Citadel Gates (Revisited)

Слева от тебя за крутым склоном бездонная пропасть, но теперь, с усиленным мотором, она тебе не страшна. Держись левой стороны и без страха преодолевай проем, после чего уходи вправо. Появятся два крокодила — их даже давить не надо, они почему-то сами подыхают при твоем приближении. Следуй дальше, проезжай слева от Гидры и углубляйся. Вскоре ты увидишь ролик с уже известным раненым бойцом, который умчится на машине. Вот, собственно, и все. Тебя же ждет уже **тридцать шестой**, на сей раз действительно новый уровень —

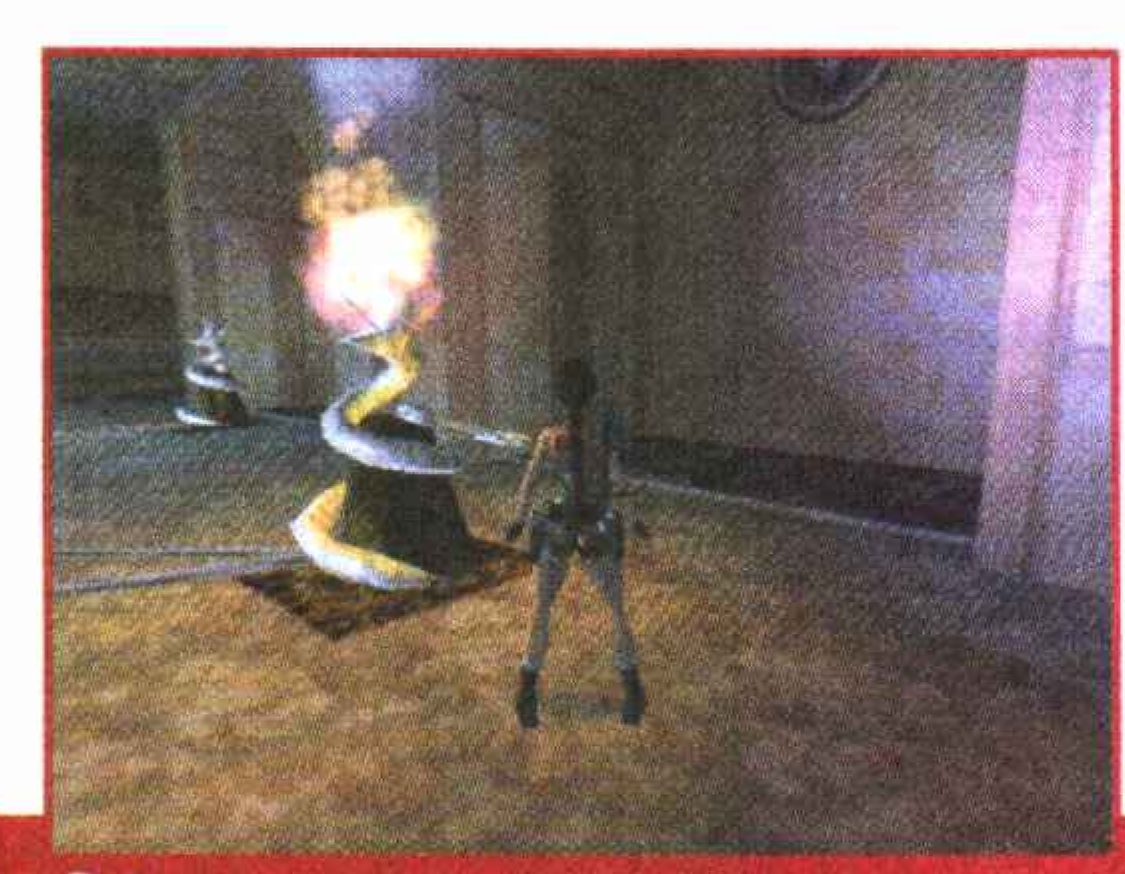
Citadel

Пройди пару-тройку шагов и посмотри ролик. Беги влево через центральный зал и смежный с ним, в конце помещения поднимайся по лестнице, поворачивай направо и нажимай рычаг. Подними с пола в нише слева палку для факела, зажги его от светильника на стене, развернись и следуй обратно, но не в центральный зал, а в тот, который мы назвали смежным... Над твоей головой протянута веревка — подожги ее в месте крепления в стене. В центральном зале поднялась большая желтая дверь, за ней лежат магазины для "узи", а рядом с ней — яма в полу. С факелом в руке спускайся в яму, иди по проходу, слева в нише возьми патроны и иди дальше. Перед тобой будет просторный зал.

С факелом в руке прыгай на выступ слева, а с него — на следующий выступ, который тянется рядом с лестницей. Справа в углубленном тупике на земле лежит аптечка, но при попытке взять ее ты можешь погибнуть от струй ядовитого пара, а потому пока лишь запомни это место и возвращайся на предыдущий выступ. Перед тобой внизу водоем. Встань к нему спиной и привычной последовательностью "нажал-отпустил клавишу Ctrl»



Чудеса — за отдельную плату.



Огнедышащие змеи — это что-то новенькое.

соскочи вниз, зацепившись за узкий проем в стене. Следуй по нему на руках до упора вправо. Опять же при помощи клавиши Ctrl спустись еще ниже, ухватившись за другой проем в стене, смещайся вправо, пока не окажешься перед низким лазом в стене. Ползи по нему, спускайся вниз, и окажешься в воде (точнее, на мелководье). Возьми со дна магазины для "узи" и карабкайся в другой лаз, что справа. Здесь полезно сохранить игру.

Спускаясь из этого второго лаза на покатый склон, надо немного соскользнуть по нему вниз, затем совершить кувырок назад и снова нажать клавишу Alt, ведающую прыжками. В итоге ты ухватишься за очередной проем в стене. Смещайся по нему влево к нише с аптечкой. Развернись и с разбега прыгай вперед, к подножию лестницы. Поднимись по ней, убей врага, а чуть выше — еще одного. Включи рычаг, отключающий ядовитые струи внизу у аптечки, и пристрели третьего автоматчика. Поверни здесь же за угол и спускайся в яму. Теперь ты можешь подобрать "безопасную" аптечку.

Спускайся дальше по двум лестничным пролетам и входи в просторный Compass Room (Зал с компасами). Всего этих компасов четыре, внешне они чем-то походят на рюмки, причем на крышке каждого написана буква, олицетворяющую собой одну из частей света. Сверься по компасу (для чего выйди в главное меню и посмотри, где север, юг и т. д.), после чего расставь "рюмки" в соответствующие круги на полу. В случае успеха ты услышишь характерный звук открываемой двери — она окажется у западной тумбы. Теперь по периметру зала ты имеешь три открытых двери, которые мы будет называть по тем частям света, рядом с которыми они расположены.

Итак, следуй в открывшуюся "западную" дверь. В конце пути подтянись на выступ, зажги свечу, чтобы не свалиться в яму, и спустись в углубление левее, чтобы взять свечи. А вот теперь смело прыгай в яму с водой. В колодце, где ты оказался, по дну проходит большая труба, а в стенах имеются три туннеля — один пониже и два повыше. Плыви сначала в тот, который пониже. В конце пути ты увидишь свисающую сверху цепь. Вылезай из воды, подбери в углу револьверные патроны и через боковой проход возвращайся в Зал с компасами. Входи в восточный коридор, пристрели двух врагов и нажми рычаг у стены. Снова через Зал с компасами иди в северный коридор, ныряй и плыви в один из верхних туннелей, ведущих в комнату с рычагом на потолке. Вытянув его на себя, ты закроешь дверь люка в конце западного туннеля.

Вновь плыви в комнату с цепью, потом иди в Зал и оттуда — в восточный коридор. Переведи рычаг в противоположное положение, опять иди в Зал, из него — в северный коридор и плыви к трубе. Как ни удивительно, но вода в колодце заметно опала. Проходи в западный туннель (теперь уже пересохший) и нажимай рычаг. Рядом с трубой под водой откроется люк, перегороженный решеткой. Плыви в комнату с цепью, пристрели парня, который пробрался в эту комнату, спускайся к цепи (подобрав лежащую рядом аптечку) и тяни ее вниз. Поспеши в распахнувшуюся в этой же комнате дверь, после чего сохрани игру.

Преодолев лаз, ты окажешься в комнате с двумя грозными крестоносцами. Не старайся их прикончить — сделать это очень трудно, а вместо этого беги по покатому деревянному скату вверх. Путь тебе перегородят толстые доски, и самому тебе их не проломить. Вспомни, как бык-броненосец в прежних уровнях разбивал за тебя двери и ящики, так же поступи и здесь. Пусть крестоносец сам расчистит тебе путь. Чуть дальше, уже на безопасном удалении от этих рыцарей, подбери свечи, спустись к факелам и отыщи место, где поблескивает вода. Иди туда — навстречу к **тридцать седьмому** (как время-то летит!) уровню —

The Sphinx Complex

Пробеги немного вперед и разберись с двумя охранниками справа от себя, после чего забери у одного из них Silver Key (Серебряный Ключ). Здесь же примени его на двери в скале, проходи в нее и убей очередную пару врагов. Справа и слева от тебя есть две невысокие каменные платформы. Поочередно заберись на каждую, соверши прыжок к скале, нажми располагающийся там рубильник и возвращайся назад, после чего иди к только что открывшейся двери. Снова появятся конкуренты в образе ниндзя — пристрели их.

Перед тобой глубокая пропасть. Аккуратно соскользни по правому скату правой пропасти, остановившись на промежуточном выступе. Повернись направо, соверши прыжок вперед с разбега, потом еще раз прыгни — и ты на вершине. У следующей, второй пропасти прыгай уже с левой стороны, подбери аптечку и подстрели врага напротив, после чего соверши прыжок направо по диагонали.

Преодолев и вторую пропасть, иди к голубой двери и пинком ноги распахни ее. Постреляй в ящики — там имеются полезные предметы. Подойди к задней стенке высокого стеллажа и подтолкни его вперед, освобождая зарешеченный лаз в стене. Стреляй в решетку из пистолета, после чего ползи вперед. Так же поступи и со второй решеткой, после чего выбирайся в соседнюю комнату. На выходе убей врага, постреляй по ящикам и подбери лежащую под одним из них Metal Blade (Металлическую Пластину). Иди к настенному выключателю справа, подними с пола патроны и нажимай кнопку. Убей появившихся из распахнутой двери двух охранников и выходи в эту дверь.

Ты вновь оказался перед двумя ямами. Иди к левой и в два прыжка с выступа на выступ преодолей ее. Теперь иди к следующей. Соскользни слева на выступ и с маленького разбега прыгай прямо напротив себя, после чего соверши прыжок с места — и ты опять на вершине.

Слева от тебя — неприступные ворота с запретительной надписью на них, а потому следуй вправо, к еще одной глубокой яме. Не доходя до нее, по правую руку увидишь проход, заканчивающийся белой надгробной плитой. Ради интереса ознакомься с текстом на плите. Затем иди к правой стороне ямы, соскользни на выступ и, повернувшись направо, вскарабкайся на выступ чуть выше. С этого места удобнее расправиться с двумя ниндзя. Иди дальше и слева от ворот подбери с земли Handle (Рукоятку), в "рюкзаке" соедини ее с Металлической Пластиной, и у тебя получится Shovel (Лопата). Тем же путем возвращайся назад, иди к белому надгробию и, остановившись в нескольких шагах от него, примени лопату на земле. Выкопав яму, прыгай в нее и иди дальше, навстречу очередному, **тридцать восьмому** уровню —

Underneath the Sphinx

Как только ты пройдешь в решетчатые ворота, они сразу опустятся за тобой. Расправься с летучими мышами (они здесь повсюду, и не будем больше о них вспоминать — стреляй, да и только). Побродив по помещению, ты увидишь много каменных комнат или камер, забранных решетчатыми дверями, скелета, лежащего на полу, а рядом с ним свечи и древний папирус. Возьми их. Направляйся в центральную часть зала, туда, где два грозных овцебыка охраняют подступы к настенным плитам со странными знаками. Убить этих зверюг тебе не удастся, а потому обмани их. Неподалеку от той двери, через которую ты сюда попал, справа и слева имеются открытые камеры, перед входом в которые в стене есть по рычагу. Твоя задача — заманить каждого из быков в свою камеру, а когда тот уткнется рогами в стену, быстро выбежать и нажать на рычаг. Итак, доступ к наскальным плитам теперь открыт.

Последовательность нажатия плит тебе может подсказать найденный папирус, но для облегчения твоей задачи скажем, что сначала надо нажать правую плиту, затем левую и, наконец, среднюю. Развернись и иди прямо в открывшуюся дверь. Преодолей одну глубокую яму, потом вторую. Перед тобой окажутся две загадочные статуи, а между ними — запертая дверь. Справа и слева в вышине, почти под потолком, из ниш в стене бьют слабые потоки света разных цветов. Поочередно подойди к каждой нише и через бинокль посмотри вглубь их на стену (предварительно подсветив картинку нажатием клавиши Ctrl) — в каждой нише будет свое сочетание из трех иероглифических знаков. Порядок их размещения определяет последовательность нажатия уже известных тебе наскальных плит.

Первой открой дверь, расположенную напротив того места, где лежит скелет. Для этого нажми последовательно правую, среднюю и левую плиты. Иди в эту дверь. (Сохрани игру, и вообще на данном уровне делай это почаще.) В прыжке преодолей яму и залезай в низкий лаз слева от тебя. В нем много проходов, но большинство из них — коварные ловушки, а потому не экспериментируй и, сделав два поворота налево, заползай в низкий склеп, где на полу лежит Stone of Maat (Камень Маата). Выходи обратно в основную пещеру и заползай в лаз напротив тебя. Ловушки есть и здесь, а потому двигайся так: поворот налево — направо — налево — направо — налево. Здесь можно встать в полный рост и нажать рычаг, который откроет дверь, закрывшуюся при твоем входе.

Возвращайся к трем настенным плитам и нажми среднюю, левую и правую. Беги опять в то крыло коридора, где лежит скелет, но заходи в дверь слева от него. В очередной раз прыгай через яму. Из виднеющегося впереди водоема выползут четыре крокодила — пристрели их. В стенах зала имеются четыре скрытых вы-



В редком «Томб Райдере» встретишь такие пейзажи...



Парень, ты не понял?

ключателя (прямоугольные отверстия) — просунь в них руку, после чего иди в центр островка, прыгай в неглубокую яму и бери Stone of Khepri (Камень Хепри). Выбирайся из ямы и иди к стене, расположенной напротив входа в зал, там нажми рычаг, который поднимет решетку над этой дверью. Возвращайся к трем плитам.

Теперь нажимай их так: левая, средняя, правая. Следуй в противоположное крыло коридора, в его торец. Совершив ритуальный прыжок через яму, осмотри девять настенных выключателей. Сначала сунь руку в правый выключатель на левой стене (он откроет входную дверь), а затем в торцевой стене также задействуй правый выключатель и получи в награду Stone of Re (Камень Ре). При желании можешь поискать что-нибудь также в других окошках. Вновь возвращайся к трем плитам. Нажимай среднюю, правую и левую плиты — откроется дверь, расположенная справа от той, которую, ты только что открывал. Для преодоления глубокой ямы сначала прыгни направо, а оттуда с разбега — вперед и чуть левее. Еще прыжок вверх — и ты у ямы с водой.

Перед тобой вход в подводный лабиринт, где надо найти соответствующие рычаги. Рекомендуем делать это в предлагаемой нами последовательности, хотя не возбраняются и иные варианты. Мы будем указывать повороты, которые следует делать Ларе при продвижении под водой. Учти также, что после обнаружения каждого рычага тебе придется возвращаться в исходную точку. Делать это советуем так: поменять все приводимые ниже "направо" и "налево" на обратные значения, т. е. то, что было "вверх", станет "вниз", и проч., однако не исключаются и иные способы возвращения назад, особенно после некоторого знакомства с подводным лабиринтом. Итак, нырнув в яму и достигнув ее дна, дальше двигайся следующим образом:

Направо — налево — направо — направо (но не всплывай в вертикальный колодец, а плыви дальше) — направо. Под водой перед всплытием ты увидишь настенную плиту с изображением некоего символа, отдаленно напоминающего профиль подводной лодки.

Прямо — направо — налево — вниз — направо (в туннель справа не заплывай, а следуй мимо него) — вниз — направо. Плита со стилизованным изображением птицы.

Направо — вниз — налево — направо — направо — вверх. На плите нарисована изогнутая горизонтальная линия с неким подобием крестика слева.

Налево — вверх — налево (подбери аптечку) — вперед. (Здесь на плите рисунок каких-то двух крючков.)

Вперед — вверх — вперед — вверх. (Рисунок изогнутой змейки.)

Вместо пятого рычага ты увидишь на земле Stone of Atum (Камень Атума). Подбери его, после чего на стене за скульптурами нажми рычаг — откроется дверь, открывающая доступ к трем плитам. Через ту же яму следуй к ним.



Колеса по совместительству используются в качестве дыбы.

Словно извиняясь перед игроманами за напряженное и выматывающее плавание героини по подводному лабиринту, разработчики из Core Design, видимо, решили дать им передышку. Концовка данного уровня упрощена донельзя. Так, тебе даже нет необходимости в очередной раз нажимать три плиты, ибо дверь — она расположена в торце крыла со скелетом — уже и так открыта. Следуй туда, преодолей привычные две пропасти, после чего подходи к четырем гнездам на стенах. Здесь от тебя не требуется ничего, кроме того, чтобы нажать Ctrl, и Лара сама разберется, какой камень куда вставлять.

В результате ее действий откроется еще одна дверь — иди туда. На твоем пути попадутся такие безобидные для опытного игромана препятствия, как бездонные пропасти, над которыми удобно проложены переборки для передвижения "по-обезьяньи", да еще парочка клацающих, как ножницы, ножей — смех, да и только! Про летучих мышей я и не говорю. Короче, спокойно иди по каменистой пещере — навстречу новому, **тридцать девятому** уровню —

Menkaure's Pyramid

Этот уровень словно специально создан для любителей попрыгать. Но начни с того, что слева подбери несколько магазинов для "узи". Затем там же вскарабкайся по паре выступов, добравшись до самого высокого, над которым видна дверца люка с ручкой. Встань лицом на север, подпрыгни и открой люк. Выбирайся наверх и тут же вступай в схватку с гигантским скорпионом. Затем поверни налево, пройди немного вперед и пристрели второго скорпиона. Неподалеку разыщи револьверные патроны, а дальше — аптечку. Развернувшись, иди к относительно неширокой пропасти. Преодолев ее, ты окажешься перед другой пропастью, уже посложнее. Как только и эта задача будет решена, справа на тебя набросится третий скорпион.

Следуй дальше к очередной и не очень широкой пропасти. Перебравшись на другой край, убей скорпиона и огромную ядовитую, как и он, осу. Направляйся направо, туда, где ты прикончил осу, и ты увидишь очень большую пропасть с рядом наклонных выступов. Сначала надо прыгнуть на левый, затем снова нажать Alt — перелетишь на соседний, опять Alt — ты уже на третьем выступе, и таким же способом перепрыгни на ровную поверхность. В сущности, все эти прыжки осуществляются автоматически, и главное здесь — выбрать правильный угол для первого прыжка.

Убив осу, ты увидишь еще одну пропасть, но хорошего помаленьку — вместо прыжков иди направо и открой серую дверь в скале. Увидев какого-то парня, отчаянно бьющегося со скорпионом, стреляй по твари из револьвера с лазерным прицелом, постаравшись прикончить ее *до того (это важно!)*, как она расправится с парнем. После краткого ролика он отдаст тебе две пары ключей: Armory Key (Ключ от Арсенала) и Guard Keys (Ключи Охраны). Обследуй все углы комнаты — там ты найдешь много полезного.

Теперь возвращайся к пропасти, над которой совершал тройной прыжок. Подойди к ее правому краю, в прыжке ухватись за край выступа и в висячем положении на руках перебирайся влево. Оказавшись у подножия огромной пирамиды, постарайся найти относительно ровные поверхности, на которых можно стоять, и методично продвигайся вверх. При этом ты будешь смещаться влево, а достигнув верхней точки, прыгни с разбега на площадку перед входом в массивные железные двери. Открой их одним из ключей и входи в пирамиду навстречу очередному, **сороковому** уровню —

Inside Menkaure's Pyramid

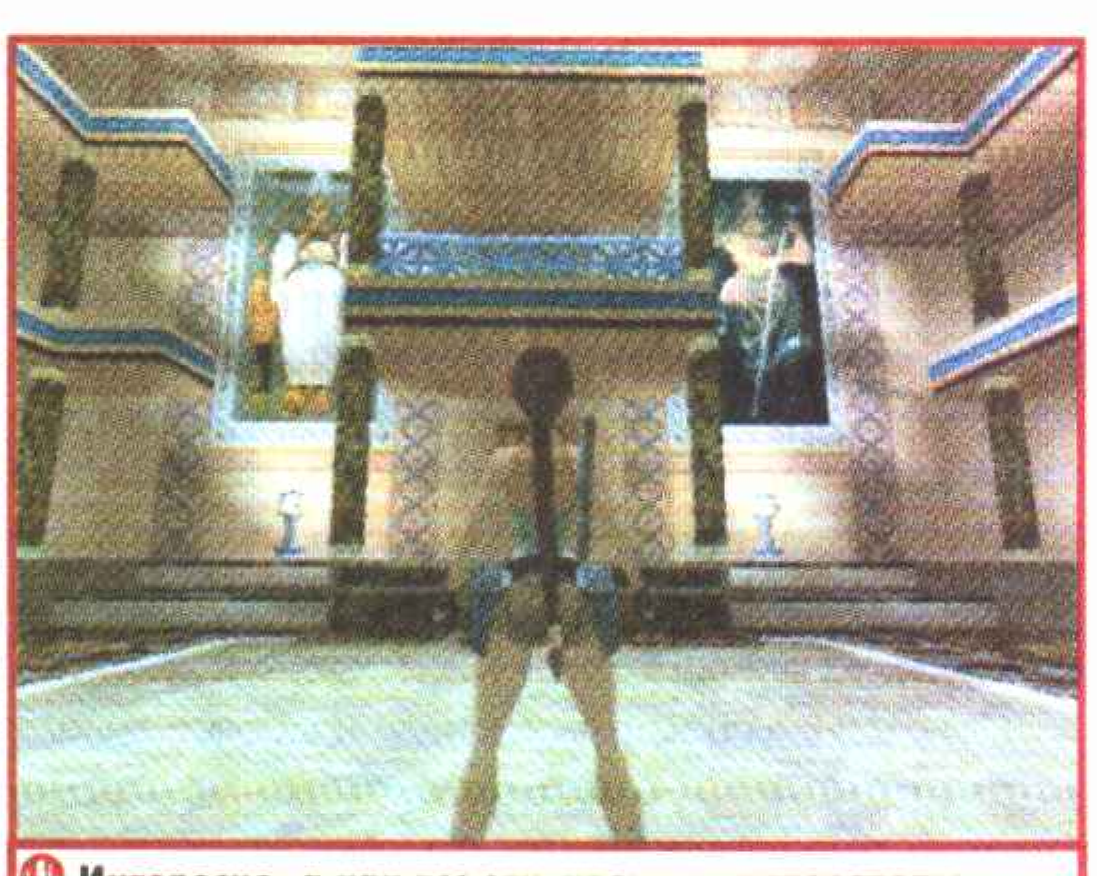
Ничего не скажешь, приятное начало уровня: острые топоры раскачиваются, от летучих мышей отбоя нет. И все же... Благополучно миновав страшные маятники, подойди к основанию лестницы (или ее концу — как посмотреть) и подними взгляд. Далеко в вышине видна желтая звезда. Ее надо подстрелить из револьвера с лазерным прицелом, и в результате откроется люк в соседней комнате. Спускайся по лестнице, предварительно зарядив арбалет разрывными стрелами, которыми ты подстрелишь двух вяловатых мумий (для летучих мышей и обычных пистолетов хватит). Вскоре ты увидишь перед собой некий громоздкий квадратный чан, в который надо забраться, используя боковой прыжок. Спустившись в недавно открытый тобой же люк в чане, иди вперед — перед тобой будет первая яма с кольями. Преодолей ее, раскачиваясь на канате, и иди дальше, по пути уничтожая врагов.

Теперь перед тобой уже две ямы с кольями, причем над обеими уже не по одному, а по два каната. Иди сначала к правой, минуй ее при помощи канатов (проще сказать, чем сделать) и нажми рычаг. Как и следовало ожидать, он что-то открыл, но это что-то расположено... по другую сторону левой ямы. Соответственно проделай увлекательный путь назад через правую яму, иди к левой и повтори все те же процедуры.

Выбравшись наверх, расстреляй из арбалета с разрывными стрелами некое чудище, после чего иди к большой звезде, изображенной на стене. При помощи ломика выковыряй из нее Western Shaft Key (условно переведем как Ключ от Западной Шахты) — вновь где-то откроется дверь. А теперь — ты, конечно же, догадался — перебирайся назад через яму с двумя канатами. Повторным боковым прыжком выбирайся из квадратного чана и осмотри помещение. Факелы на стенах почему-то погасли, а в стене образовался новый проход. В него и иди.

Здесь темно, поэтому лучше зажечь свечу. Более того, по коридору впереди летают острые лезвия, и уберечься от них можно, лишь встав на четвереньки и продвигаясь в подобном положении. В конце пути над головой будет дверь, открыть которую можно, встав лицом к тупику и подпрыгнув. Ты снова оказался в пустыне: глубокий каньон, пирамида и яростные скорпионы. Что делать с тварями — ясно. Затем пройди в пещеристый "переулочек" слева от пирамиды — там в неглубокой нише, почти неразличимый на фоне стены, имеется квадратный выключатель. Нажми его, и верхушка пирамиды исчезнет, образовав некое отверстие. Как до него добраться?

Встань так, чтобы каньон был справа от тебя, а левая сторона пирамиды — прямо перед тобой. Здесь действуй методом проб и ошибок, карабкаясь



Интересно, а как все эти жрецы и императоры на самом деле забирались наверх?

вверх по относительно пологим плитам. У самой усеченной вершины встань опять лицом к пирамиде, чуть развернувшись вправо, соверши прыжок вбок — и ты у цели. Уцепившись за наскальную лестницу, спускайся вниз. Впереди тебя ждут несколько прыжков над ямами с кольями и раскачивающимися топорами. Преодолев первую, иди дальше — там еще две, а между ними на потолке — перекрытие для карабканья "по-обезьяньи". Ты все же перепрыгни через обе ямы, в конце коридора потяни за цепь, вернись назад, в обратную сторону перепрыгни через вторую яму и карабкайся по потолку до упора. Зажги свечу и скользи вниз по склону, своевременно совершив два прыжка над двумя ямами, после чего можешь себя поздравить, ибо теперь тебя ожидает встреча с **сорок первым** уровнем —

The Sphinx Complex (Revisited)

Итак, ты снова оказался в знакомой яме. Выбирайся из нее и двигайся направо, к каньону, который ты также уже видел. Соскользни по наклонной плоскости справа, повернись налево, соверши прыжок на маленький выступ напротив, а с него — на более крутой выступ слева. Прямо перед тобой будут ворота, которые можно отпереть Ключами Охраны — они-то и откроют тебе доступ к следующему, сорок второму уровню —

The Mastabas

Лабиринты, волки, летучие мыши... Их полно везде, от них не скрыться, их можно только убивать... Но сначала пальни из пистолетов для верности в запретительный знак "Danger" и иди к грузовику. За ним, возле шлангов, на земле стоит Jerry-can (канистра) с бензином — прихвати ее с собой на всякий случай. Обрати внимание на массивную дверь рядом — увы, она заперта, поэтому уходи отсюда, делай первый поворот налево, и перед тобой будет другая дверь, которую можно легко открыть пинком ноги. Сделав это, ты увидишь люк в земле. Открой его и прыгай вниз.

Иди по лабиринту вперед, на развилке поверни налево (можно, конечно, и направо, чтобы поискать патроны и аптечку, но потом все же налево), и вскоре ты окажешься в небольшом зале, на стенах которого висят чучела львиных (или волчьих?) голов. Стреляй по ним из любого оружия, стараясь попасть в пасть, и в итоге в стене распахнется дверь, из которой покажутся две худосочные мумии. Разберись с ними при помощи арбалета и разрывных стрел, а затем иди в эту дверь — там, в маленькой нише, почти неразличимый на фоне камня, лежит пустой Small Waterskin (Малый Бурдюк). Это — твоя добыча в данном зале.

Выбравшись наружу, подойди к яме справа, перепрыгни ее, вновь расстреляй знак "Danger", входи во дворик, открывай люк, спускайся и, в принципе, повторяй всю ту же процедуру, которую ты только что проделал. Итогом твоих поисков станет точно такой же зал со львиными чучелами, только за открывшейся дверью в нише на земле будет лежать уже Bag of Sand (Мешок Песка). Подбери его, возвращайся в лабиринт, но не спеши выходить наружу, а двигайся все время вдоль левой стены. В итоге она приведет тебя к другому выходу в похожий дворик. Здесь ты уже рукой откроешь дверь, расстреляешь деревянную преграду и выйдешь на свежий воздух.

Подойди к широкой яме. Найди наиболее выдающееся вперед место на выступе, с разбега перепрыгни с него на противоположный небольшой выступ, с него еще дальше. Там сделай поворот направо, и ты окажешься в знакомом маленьком дворике, но уже под открытым небом. Отбейся от скорпионов, открой люк и спускайся вниз. Дойдя по лабиринту до развилки, поверни два раза направо и у конца тупика подними с земли палку для факела. Развернись и следуй вперед до упора, пока не окажешься в просторном зале. Факел на время отбрось, но запомни место, куда он упал. В очередной раз постреляв в львиные пасти, ты откроешь дверь в просторный зал, в центре которого стоят массивные конструкции, чем-то напоминающие кухонные весы, разве что большие. Позади весов имеется небольшая лужа — набери из нее в Малый Бурдюк воды и вылей ее на чашу левых весов. На чашу правых высыпи Песок из Мешка, а в чашу средних налей бензин из Канистры. Подобрав с пола палку, подожги факел и от него зажги среднюю чашу с бензином — в стене откроется дверь, куда тебе и предстоит отправиться.

Появившихся мумий можно не убивать, а просто обойти. Ломиком выковыряй из стены Northern Shaft Key (Ключ от Северной Шахты) — откроется дверь. Стреляй по львиным мордам на стенах, после чего возвращайся в комнату с "весами" и иди в только что открывшуюся дверь напротив тебя. Подбери по углам револьверные патроны и стрелы, снова стреляй по мордам и поднимайся по лестнице, предварительно не забыв прихватить с собой факел.

Следуя по коридору, сделай первый поворот налево, подбери аптечку, возвращайся в основной коридор и иди до конца. В прыжке выброси факел так, чтобы он оказался снаружи туннеля, после чего вылезай сам. Перед тобой глубокий каньон — брось в него факел, чтобы убедиться в том, что он действительно очень глубок, после чего исхитрись перепрыгнуть провал: сначала чуть влево, а потом с разбега — направо. Там найди очередную дверь, которую можно выбить ногой, распахни люк в земле и прыгай вниз.

В первом повороте налево подбери патроны для револьвера. Иди до конца, выбирайся из туннеля, подстрели волка, прогуливающегося перед знаком "Danger", расстреляй и этот знак, иди дальше. Открой люк, спускайся, на развилке поворачивай налево, в новом зале вновь расстреляй чучела на стенах и входи в зал со статуями трех обезьян. Примени ломик на устройстве перед правой статуей — откроется дверь справа. В новом зале, расстреляв порцию чучел, получи Southern Shaft Key (Ключ от Южной Шахты) — дверь в стене предыдущей комнаты откроется. Следуй в эту дверь, постреляй по чучелам (сколько же их здесь!). Выходи из этой комнаты направо, по коридорам, выступам, пандусам, навстречу **сорок третьему** уровню —

The Great Pyramid

Пройди до конца туннеля и выбирайся наверх. Миновав дверь, меткими выстрелами снеси деревянную преграду и убей охранника. Револьвером с лазерным прицелом уничтожь красный знак на другой стороне каньона, а заодно и околачивающегося поблизости охранника. Подойдя к краю каньона, повернись налево и прыгай туда. Сразу развернись и пристрели охранника на другой стороне пропасти.

Ногой вышиби дверь, пройди в помещение с до боли знакомым интерьером. Все те же люки, двери... Но еще охранники и осы. Побродив по близлежащим местам, будь крайне осторожен: люки здесь — бездонные пропасти-ловушки. По углам можно найти кое-какие полезные предметы, но все же курс надо держать на выход — там, у последней двери, тоже есть люк, совсем мелкий, на дне которого лежат гранаты. Но главное перед тобой — ВЕЛИКАЯ ПИРАМИДА! И отделяет тебя от нее все тот же каньон.

Прямо перед тобой плоский выступ, как трамплин. С него прыгай вперед, а оттуда с разбега — налево и взберись чуть выше. Разобравшись с осой, повернись направо и внимательно выискивай плоскости, на которые можно прыгнуть. Объяснить их месторасположение трудно, здесь главная подмога тебе — курс направо, здравый смысл плюс своевременное сохранение игры. В общем-то все довольно просто. В одном месте на тебя чуть не свалится громадный каменный блок (увы, и пирамиды разваливаются), но ты все же прыгай дальше, вправо, пока не уткнешься вроде бы в тупик. И все же рискни прыгнуть еще раз строго на восток — при этом ты начнешь скольжение вниз, остановишься на ровной площадке, а сверху послышится рокот катящегося камня. Не паникуй и не дергайся, а стой на месте — камень пролетит мимо.

Повернись направо, с разбега прыгай на выступ впереди. До него ты в любом случае не допрыгнешь, но, начав скользить в пропасть, ухватись руками за край скалы и в висячем положении смещайся вправо к желанной цели. Оттуда недалеко до выступа, на котором лежит аптечка, однако будь осторожен: здесь, равно как и в ряде других мест, с верхотуры падают громадные каменные блоки, а потому правильно координируй свое местонахождение и своевременно сохраняй игру.

Вернись на прежний выступ и сориентируйся по компасу. Тебе предстоит совершить серию прыжков, подтягиваний, а иногда и непродолжительных соскальзываний вниз, однако все они должны быть выдержаны *в принципе* в северо-западном направлении. Конкретно описать, на какой именно выступ следует забираться сейчас, потом и т. д., невозможно, однако структура пирамиды и логика игры в любом случае не позволят тебе углубиться не в ту сторону. Ориентируйся по ядовитым осам и падающим камням — если они изредка попадаются на твоем пути, значит, путь этот верен. Максимально продвинувшись на запад и основательно поднявшись вверх, соверши прыжок с разбега в том же направлении и скользи вниз: в какой-то момент появится заставка основного меню, которое подскажет тебе, что ты на пороге нового, **сорок четвертого** уровня —


Сюда рекомендуется что-нибудь вставить.


Головоломка. Очередная головоломка.

Khufu's Queens Pyramids

Поверни направо, убей охранников и скорпиона, затем поверни налево и уже по-человечески, не вышибая двери ногой, входи в помещение в скале. Обращай внимание на все ящики, которые здесь увидишь: они того стоят, особенно если в них пострелять из пистолета. Ключом от Арсенала открой резную дверь и также обследуй ящики — да здесь и вправду целый арсенал! Вот бы нашу братву сюда! Выходи из помещения, разберись со скорпионом и иди вперед, к каньону.

Запрыгни на левый выступ, с которого с разбега прыгай дальше. Повернувшись направо, прыгай на другую сторону каньона, после чего соверши ряд прыжков и подтягиваний, постепенно поднимаясь выше и смещаясь влево. Оказавшись на тупиковом выступе, встань лицом к пирамиде, расположенной напротив, и вновь прыгай через каньон. Следующий прыжок — на выступ справа, но там внезапно появятся оса и скорпион, а потому постарайся миновать их и пробежать дальше, иначе они неизбежно столкнут тебя в пропасть. Оказавшись в узеньком ущелье, разберись с тварями, подбери аптечку и обрати внимание на крупный кусок пирамиды, лежащий рядом. Толкни его три раза вглубь ущелья, и слева в скале откроется дверь. Иди в нее.

Открой крышку люка и аккуратно спускайся по настенной лестнице. Оказавшись внизу, сразу поворачивай направо и далее иди вдоль правой стены. В первом слева настенном тайнике можешь взять аптечку, но остальных тайников остерегайся — кроме ядовитых скарабеев, в них ничего нет. Вскоре твой путь приведет в просторный зал со звездой и грозным Боссом. На него хорошо действует арбалет с разрывными стрелами. Покончив с врагом, примени ломик на четвертом, Eastern Shaft Key (Ключ от Восточной Шахты) и, забрав его с собой, через открывшуюся решетчатую дверь возвращайся наверх. Снова иди к краю каньона и с разбега прыгай — в который уже раз — на противоположную сторону каньона. Держи курс налево.

Задача твоя довольно проста: перепрыгивая с выступа на выступ и изредка отбиваясь от назойливых ос, приблизиться к пирамиде и далее по отработанной на предыдущем уровне методике взбираться по ее плоским блокам. Следует признать, что в данном случае авторы сделали путь совсем уж простым, разве что в одном месте устроили небольшой камнепад. Через несколько прыжков и карабканий ты окажешься перед входом в саму пирамиду. Оставив после себя трупы еще двух ос, смело иди вперед, к началу **сорок пятого** уровня —

Inside the Great Pyramid

Спускайся не спеша — впереди пара коварных провалов, которые нетрудно преодолеть прыжками. Где-то на горизонте появятся противники — это и охранники, и ниндзя с привычным набором своих приемов. Расправиться с ними можно с помощью револьвера с лазерным прицелом, а кое-где и обычным дробовиком. На поле битвы после врагов подчас остаются полезные предметы.

Убив ниндзя, следуй туда, откуда он появился (тем более что дальнейший путь вперед тебе вскоре перекроет решетка), и вскоре ты окажешься в странном на вид помещении: две боковые дорожки ведут наверх, а одна, средняя, — вниз. Сначала пойди именно по нижней тропе — туда, где твой путь преграждают лихорадочно мечущиеся каменные плиты-ловушки. Надо както мимо них проскочить, затем расправиться со всякой агрессивной живностью и пройти в зал, в центре которого имеется некое пространство, огражденное парапетом. Внутри этого парапета ты найдешь аптечку и палку для факела. Зажги его от горящего на стене светильника, а затем сам подпали остальные факелы, торчащие вдоль стен.

Пройди немного в западном направлении, в маленькую нишу в стене, где имеются патроны и рычаг. Нажав его, ты откроешь дверь в предыдущем помещении, что вынудит тебя снова пройти через каменную ловушку и устремиться вверх по пандусу — туда, где когда-то был ниндзя, а теперь открылась дверь в комнату с большой стилизованной звездой на полу. В дальней части этой комнаты нажми настенный рычаг — он откроет решетку далеко позади тебя. Оттуда выбегут два очумелых (видимо, от предвкушения близкой гибели) охранника, которых ты, с явным нежеланием оторваться от стены, разметелишь в клочья, как только они появятся в дверном проеме. Добыча от них невелика — пачка патронов.

Возвращайся в комнату со звездой на полу. На ее стенах есть гнезда для соответствующих ключей. Два парных гнезда (сначала правое, потом — левое) — для Ключей от Южной и Северной Шахт, остальные ключи — соответственно Восточная и Западная. Итогом твоих действий станет подрыв звезды за спиной — на ее месте образуется бездонный колодец. Оставь его в покое и возвращайся к началу уровня, к длинному наклонному коридору, испещренному глубокими провалами. Здесь тебя поджидает встреча еще с тремя охранниками, но в итоге ты все же окажешься в залитой зеленоватым светом комнате с люком в полу. Спускайся в него по настенной лестнице, там углубляйся в боковое ответвление, и вот ты у порога очередного, **сорок шестого** уровня —


☺ Хоть одна картинка с синим потолком!

Temple of Horus

Если тебе никогда не доводилось переливать воду из одного бурдюка в другой, то на сей раз представился прекрасный случай. Но сначала подбери слева БОЛЬШОЙ бурдюк, в отличие от малого, который валяется у тебя в "рюкзаке". Итак, набери в большой (слово "бурдюк" ради экономии места больше не употребляем) воды из ближайшего бассейна. Примени большой на малом, а остатки из большого вылей в вазу, стоящую на левой чаше весов у стены. Весы должны выровняться. Если ты что-то сделал не так и левая чаша опустится, то откроется решетка, за которой томится лютый динозавр, готовый расправиться с тобой, если ты не сделаешь этого первым.

Но будем надеяться, что все прошло нормально и в итоге твоих действий за спиной у тебя открылся люк. Прыгай вниз и спускайся по шесту, но остерегайся смертоносных лезвий. Если все прошло нормально, проходи в дверь и снова принимайся манипулировать бурдюками.

Здесь позволь предоставить тебе самому возможность решить в общем-то несложную задачу — не все же нам подсказывать, тем более по пустякам. Суть ее проста: сделать так, чтобы в большом бурдюке оказалось ровно четыре литра воды, которые тебе предстоит налить в вазу на левой чаше весов. Итогом твоих успешных действий станет открытие очередной решетки за спиной, куда тебе опять придется спрыгнуть.

Снова любимые сердцу бурдюки... Наполни маленький и соедини его с большим. Повтори ту же процедуру. Опустоши большой и соедини маленький с большим. Вылей оставшуюся воду в вазу на весах — откроется очередная решетка. Следуй в зеленоватую дымчатую зону, прыгай на стену напротив и, цепляясь за настенную лестницу, спускайся. Найди место, где можно будет на руках сместиться вправо и забраться немного наверх. Оказавшись в громадной пещере, разбегись и прыгни так, чтобы очутиться в воде, а не на камнях. Выбравшись на уступ, примени на четырех невысоких колоннах четыре Scriptures (в общем-то по-английски это что-то вроде "писания", но в данном случае — всего лишь статуэтки). Подойди к светящейся колонне и на этом благополучно заверши данный уровень, чтобы перейти на следующий, **сорок седьмой** и ПОСЛЕДНИЙ —

Temple of Horus: Again

На протяжении большей части этого уровня тебе придется уклоняться от смертоносных лучей-мечей коварного Хоруса, поскольку драться с ним бесполезно. Для начала ныряй в воду и подбери лежащий на дне Amulet (Амулет). Выбравшись на берег, со всех ног беги от Хоруса. На самом острове спасения нет, а потому ищи по периметру две пещеры. Забежав в одну из них, нажми рычаг — он откроет дверь в пещеру на противоположной стороне этого каменного зала. Там тоже нажми рычаг, выбегай наружу и следуй налево.

Здесь придется немного попрыгать с выступа на выступ, постепенно смещаясь влево и поднимаясь вдоль скалы. На одном из верхних выступов подпрыгни и ухватись за каменный потолок, по нему двигайся "по-обезьяньи" до упора, там соскочи вниз, немного пробеги вперед и снова хватайся за потолок, двигаясь дальше. Когда и здесь упрешься в тупик, разбегись и прыгай вперед, хватаясь руками за край низкого коридора для ползанья на четвереньках. На противоположном конце коридора выбирайся наружу и следуй дальше. Наконец ты увидишь напротив себя стену с причудливым рисунком — на самом деле это настенная лестница, уцепившись за которую, смещайся направо, по струящемуся зеленоватому свету. Оказавшись на небольшом светло-зеленом выступе, взбирайся вверх по уже знакомому тебе светящемуся колодцу (раньше ты спускался по нему, а теперь поднимаешься).

В какой-то момент Лара начнет действовать независимо от твоих манипуляций, но это вполне нормально. Оказавшись в зале с причудливым орнаментом, развернись и следуй в открывшуюся дверь. Будь осторожен: сначала тебе надо будет преодолеть каменную ловушку, а затем перепрыгнуть через три ямы с острыми кольями на дне. При этом сверху на тебя будут валиться каменные блоки, так что ориентируйся по обстановке и чаще сохраняй игру. Благополучно преодолев последнюю яму, ты окажешься в самом конце данного уровня и всей игры, с чем мы тебя от всей души поздравляем!



Interstate '82

Антон Логвинов
ail@dubna.ru

Дорожный беспредел шесть лет спустя

R&S:Вердикт
Что: Автомобильные разборки * **Кто:** Activision * **На кого:** Interstate '76 *
Сколько: P233(PII-300), 32(64)Mb, 3D уск. * **Вмногером:** Конечно * **Размер:** 2 CD

Бампером о бампер и не только

Компьютерные противники, как водится, не отличаются особой сообразительностью. Ближний бой они вести не умеют - вблизи мажут как ракетами, так и из пулемета. Здесь выигрышной тактикой является "закрутить" противника - враг постоянно пытается зайти тебе в хвост, поэтому можно крутиться за ним кругами, а затем резко дать по тормозу и поймать недоноска в прицел. Правда, это исправно работает только в том случае, если у противника нет масла (или он его плохо использует), о чем ниже.

Утечка масла

Масло является одним из древнейших средств выкидывания противника на обочину в различных играх. Еще в I'76 компьютерные противники частенько разливали его перед носом у игрока. Теперь же они делают это постоянно. Но вот если в I'76 машину при попадании на масло еще можно было как-то выровнять, то в I'82 ее просто заносит и она замирает на месте до истечения определенного времени (типа, признак аркадности). Здесь можно дать лишь один совет - при попадании на масло никуда не поворачивай и езжай прямо. Может, это и пустяк, но я не раз видел, как опытные игроки забывали об этом. Честно говоря, я сам об этом все время забываю. :)

Хвост - он не только лисий

Враг не зря пытается зайти тебе в хвост - практически любая машина очень плохо защищена сзади, а точнее - вообще не защищена. Исходя из этого, лучше расположить один "армор" рядом с бензобаком и постоянно бить противника в хвост. Иногда удается уничтожить враждебную машину с нескольких попаданий, но такие случаи редки.

Дорог нет - есть только направления

Ландшафт часто играет против компьютера, и этим стоит воспользоваться. Нередко компьютер может застрять, заезжая на гору или врезавшись в здание. При этом он, естественно, становится идеальной мишенью. Но иногда это может сыграть и против тебя - Скай (младшая сестра Грува) тоже любит застревать на резких подъемах.

Когда крыша встает вверх ногами

Бывает так, что благодаря неудачному прыжку игрок оказывается в не самой приятной ситуации. Например, машина перевернулась. Что делать? Все просто. Нужно выйти из машины и упереться в нее. Тут же легким движением одной (!) руки герой поставит ее в более удобное положение.

О чем не раз говорили инструкторы

В темноте лучше не гнать - ландшафт часто таит в себе много неприятных сюрпризов.

Что нам стоит поменять автомобиль

В отличие от I'76, Тоурус не брезгует сменой средства передвижения - по первой твоей прихоти он сменит свой автомобиль на любой другой. Но вообще говоря, смена авто - дело тяжкое: игрок постоянно совершенствует свой автомобиль, и расстаться с "прокачанной" и подогнанной под себя тачкой только из-за того, что она сильно повреждена, просто-напросто обидно. Лучший вариант использования свободного автомобиля - взять его на время боя (к сожалению, такая возможность появляется редко), а затем пересесть обратно.

Огромное количество скинов для машин, а также всевозможные утилиты к I'82 (и 76 тоже) можно найти на сайтах: Interstate'82HQ (http://www.i82hq.com/) и Interstate'82 Planet (http://i82.cjb.net/).

Это сейчас он человек, а через секунду - водитель

На многих миссиях тебе представится возможность уничтожить вражеских водителей до их посадки в автомобиль. Делать это, как правило, надо довольно быстро. Не раз видел, как играющий начинает рулить из стороны в сторону, стреляя веером, чтобы уложить всех сразу, но ничего не выходит. Отсюда совет: бить редко, да метко - и народу больше поляжет, и патроны целыми останутся (поскольку они лишними не бывают).

Жизнь в ракете

В I'82 резко повысилась роль ракет - практически с нескольких попаданий вражеская машина приходит в полную негодность. С увеличением убойности ракет понизился их боекомплект. Так что стоит хорошенько подумать, прежде чем увешивать всю машину ракетами: если бой скоротечен, то это имеет смысл, в другой же ситуации есть риск быстро остаться беззащитным перед противником.

Что общего между I'82 и MechWarrior 2?

И напоследок о менеджменте машины. Теперь он предстает перед тобой в несколько необычном для Interstate виде: есть свободные секции, куда ставятся всевозможные примочки. Можно также улучшать различные части автомобиля, при этом количество свободных секций будет уменьшаться (прям MW какой-то). Не старайся проапгрейдить все - во-первых, денег не хватит, а во-вторых, ничего путного не выйдет, т. к. часто количество слотов важней. Очень ответственно отнесись к размещению брони: если по бокам она не очень нужна, то в лобовой и задней частях просто необходима. Также очень к месту будет еще какая-нибудь специфическая броня, коей там много.



Редактировать скины - милое дело. Минута в "Фотошопе", и вся машина в родных сердцу названиях. ;)

В I'82 HUD стал удобнее, но признаки перехода к аркадности налицо.

Кузьмич раскумарится да КА-АК даст в бочину!










R&S Вердикт
Что: FPS * **Что:** Epic Games / GT Interactive * **На кого:** Unreal
Сколько: P200(PII-400), 48(128)Mb, 3D уск. * **Вмногером:** А как же!
Размер: 2 CD
Рейтинг "Мании": 10.0

Тамбовский Волк
volk@igromania.ru

Unreal Tournament

Учение тамбовского мудреца

Береги здоровье смолоду!

Отрывок из инструкции по пользованию Keg'o'Health


Кукурузина в полете.

Хая, братаны! Давненько не виделись - целый месяц! Тут за этот самый месяц столько всего случилось, пером не описать. Короче, не успел я накатать вводный свой материал про третий вак, как вышел его наипрямейший конкурент - **Анрыл Турнамент**.

Начну, как водится, с сюжета. Once upon a time in a galaxy far, far away... Гэлэкси звалась то ли Млечный путь, то ли Солнечная система, а жили в этой гэлэкси нормальные, такие же бодрые и живые, как мы с тобой, гуманоиды. Почему не люди? Да потому, что гуманоиды. Нормальные люди по десять видов пушек у себя на горбу таскать не могут чисто физически. Так вот, гуманоидам в их две тысячи с чем-то году от Рождества какого-то там гуманоида было абсолютно нефиг делать, и решили они заняться смертоубийством. Скажу тебе заранее по секрету, что никакого смертоубийства не было, потому что они умели респавниться (я ж говорю - нелюди!).

И была у них там одна компания, Микрософ... сорри, корпорация Liandra, которая из этого смертоубийства ну чисто развлекаловку сделать решила. Напокупала разного рода замков, планет, городов, полуподвальных помещений и других примечательностей, а после обустроила их по последнему слову техники AutoItemRespawn. Затем уже рекламку на всех тумбочках развесила да по телеку поназапускала - мол, гуманоиды вы мои дорогие! У вас есть шанс выиграть дачу на анарах плюс поездку в Подмосковье (а может, наоборот? Волк, ты не путай! - прим. ред) Все, что вам нужно будет, это поучаствовать в пяти этапах турнира и выполнить все возможные и не очень задания (читай: всех порулить, зарулить и вырулить). Ну а самый крутой получит звание Чемпиона и несколько кубков из чистого золота.

Гуманоиды, не будь дураки, валом повалили регистрироваться на турнир, да тут их и обломали: извольте пройти тренинги, г-да хорошие! ороче, мучались они, мучались, да в итоге треть отсеялась, остались лишь самые стойкие и одна, но самая рульная тетка Marianna (там есть еще Хуан арлос и рабыня Изаура, тока они секретные персонажи). И среди них один безымянный - ТЫ, читатель. Получается, что тебе и отвоевывать эти призы, уж изволь. А я тебя на это дело поднатаскаю. Так что будет тебе и посуда, и драгметаллы в доме.

Бейсики

Со времен самого первого дефматчевого 3D-шутера практически ничего не изменилось. Помню, как я играл в **Rise of The Triad** и **Doom** по модему - вот это был рулез! Стрейф, супероружие, джибзы!!! А теперь **Анрыл Турнамент** - СТРЕЙФ! СУПЕРОРУЖИЕ! ДЖИБЗЫ!!! Все осталось, ничего никуда не исчезло. Так и с тактикой - в связи с обновлением и появлением новых движков практически ничего нового в базисной основе не появилось.

Самое главное во всех шутерах - не паниковать. Запаникуешь, пацан, и тебя уже нет. Если вокруг идет пальба, отойди чуть назад и сконцентрируйся на той модельке, которая тебе меньше всего нравится. Заряди парочку ракет или просто хорошо прицелься - и сделай тот единственный выстрел или очередь, что еще больше приблизит тебя к заветному фраглимиту. И помни: никакой суеты, никакого выкобенистого выпендрежа. Просто нажатие на кнопку Fire. Стреляй издали, с расчетом. Секундой позже - потеряешь превосходство, секундой раньше - не успеешь перезарядиться и фраг сбежит (кстати, все боты убегают, когда видят, что у тебя на руках нечто более мощнее, чем у них).

Второе, что тебе понадобится, это знание карт. Помни, братан, если ты не знаешь нычек на турнирной карте, считай, что ты завалил весь турнир! Если у тебя уже есть фаворит среди пушек, то ты просто обязан знать, где на том или ином ДМ-уровне есть эта самая пушка. Лучше всего, если ты знаешь еще, где найти к ней патроны. Помнишь пиратский галеон? Там еще возле руля есть рокет ланчер и две пачки ракет к нему. А третью можно взять аккурат под рулем - в капитанской рубке. И вот так, с полным боезапасом, стоять себе на верхней палубе, покуривать да народ поджидать - кто из рубки телепортнется, кто сверху поднимется на антигравах. Ну а ты уже тут как тут - встречаешь их праздничным салютом из шести ракет...

И еще: попробуй запустить карту и побегать по ней в одиночку (достаточно запустить сервак без ботов или поставить количество ботов = 0). Обязательно проверь следующие предметы: Shield Belt, Keg'o'Health, Armor, Thigh Pads, Damage Amplifier. Обязательно запомни, где все это валяется. Теперь запусти ботов и поставь фраглимит. И попробуй, с учетом полученных уже знаний, выйти на первое место. Получилось? Повысь уровень ботов или иди изучать следующую карту. Помни, что если ты собираешься участвовать в турнирах, скорее всего, тебе придется запоминать только те карты, которые есть в оригинальном **Unreal Tournament**.

Как поднять свой уровень меткости? Довольно просто - поиграй с недельку в мод **Instagib** с ботами на достаточном для тебя уровне сложности. Уверяю тебя, в скором времени ты научишься сшибать снежинки из рогатки. Сможешь с некоторой долей вероятности прогнозировать свои же выстрелы и попадания. Сможешь предсказывать движение оппонента. Сможешь практически все. А винтовка с оптическим прицелом станет твоей любимой пушкой. Точно тебе говорю.

Никогда не поздно

Пацаны! Все мы знаем, что отступать нехорошо. Но все-таки бывают такие ситуации, когда приходится cancel'ить некоторые, пусть даже полезные действия (например, развод или прогул лекций). Так и здесь: если ты с одним Enforcer'ом выбежал на арену с тремя разозленными ботами, экипированными рокет ланчерами, лучше отойти назад или пройти мимо, пусть даже ты добирался сюда несколько минут. Не надо. Потеряешь фраг, тебя еще и зареспавнят куда подальше... Забей. Пройди дальше - все равно тебе нужно что-то помощнее...


Flak Cannon: Have a nice day!















Оружие	Максимальный боезапас	Урон от Primary	Урон от Secondary
Impact Hammer	Нет	Очень высокий	Нет
Enforcer/ 2 Enforcers	199 Bullets	Мизерный/ Средний	Мизерный/ Высокий
Biorifle	100 Biosludge	Средний	Средний
Shock Rifle	50 Shock Core	Средний	Высокий
Pulse Gun	199 Pulse Cell	Высокий	Высокий
Razor	75 Razor Blades	Средний (высокий HeadShot)	Средний
Minigun	199 Bullets	Средний	Высокий
Flak Cannon	50 Flak Shells	Высший!	Высокий
Rocket Launcher	48 Rocket Packs	Высший!	Высший!
Sniper Rifle	50 Rifle Rounds	Высокий (высший HeadShot)	Нет
Redeemer	1 Nuclear WH	РУЛЕЗ333-НЫЙ!	Нет

Прежде чем искать свою жертву, убедись, что у тебя есть хотя бы 50 единиц брони или 150 здоровья. В противном случае тебе будет достаточно двух ракет, чтобы обеспечить спокойный респавн.

Не лезь на рожон: если у единственного оппонента в округе Shield Belt (это когда он в такой желтой ауре весь из себя), то лучше к нему и не приближаться, а бить издали из снайперки или ланчера.

Как убегать? Лучше вверх или через развилку. Учти, что тебя наверняка будут догонять и добивать, так что тебе нужно сбить противника со следа. Либо поворачивай везде, где можно, либо катайся на лифтах почаще. Но не стой на месте и не убегай по известному маршруту. Иначе догонят, зажарят и съедят. Ни в коем случае не падай, если не уверен, что выживешь после падения - лишний минус тебе чести не сделает. И не пробуй бежать к Keg'o'Health, если у тебя практически не осталось здоровья. Во-первых, его уже наверняка кто-то взял, а во-вторых, пока до него добежишь, тебя десять раз сделать успеют. Боты очень любят эту вещичку... а уж про мультиплеер я и не говорю - всегда найдутся кемперы...

Боты в мульти: ту би или никак?..

Сегодняшние гости нашей врезки - боты. Но не простые сингловые боты, а их собратья по разуму, которых наглые люди просто заставляют играть в мультиплеер! А потом, что самое главное, начинают бедных работяг АИшного труда же и ругать. Взять тот же CTF: поставят одного-единственного бота на защиту флага, а сами на ту сторону смотаются. А потом к несчастному ботику прибегает орда злых оппонентов и рвут его пополам ровно поперек раз по пять, унеся заодно и флаг. И финтифлюшки от приятелей по команде достаются... конечно, несостоявшемуся защитнику... Так что, друзья, боты в мультиплеере - это не то, ботам в мульти делать нечего.

Статистика показывает...

Здоровье можно накидать, помимо стандартных аптечек (20 единиц здоровья), еще и виалками (плюс пять единиц здоровья; может накидывать выше ста, но максимум - до 199), и большой такой бандурой - Keg'o'Health (дает чистую сотенку, может накинуть со 100 до 199). ег респавнится ОЧЕНЬ долго, но если он засунут куда-то далеко и оппонентов на уровне не очень много, то можно изредка наведываться. Виалки обычно валяются в группах и больше 15-30 единичек в сумме не дают.

Броня поставляется в UT в трех вариантах: Armor - обыкновенная рубашка (плюс 100 единиц), Thigh Pads - нестандартная (плюс 50 единиц) и супер-пупер - Shield Belt (рулез! Дает плюс 150 да еще и защищает от зеленки. Плюсом ко всему, пока с тебя белт не отстрелят, здоровье кончаться не будет!). Помни, братан, броня нужна ВСЕГДА. Практически любое оружие в Анрыле может снять твою сотню здоровья за два-три попадания. С броней сие проделать будет намного сложнее.

Damage Amplifier. Респавнится каждые две минуты, длится полминуты. Увеличивает урон так, что фраги будут сыпаться, словно снег с неба. Берешь, скажем, Pulse Gun, берешь Амплифайер, врубаешь Secondary Mode и идешь всех гасить. Достаточно вести противника лучом буквально две-три секунды, и плюс один тебе обеспечен! Также неплохо бы раскидывать ракетой под Ампом толпу на какой-нибудь из местных арен. Очень радует меня эта штука.

Invisibility. Неплохой бонус, хотя против ботов не поможет. Модель игрока под невидимостью выглядит так, как будто от нее оставили только каркас, да и тот изрядно покоцали. Длится 45 секунд и, теоретически, только в мультиплеере и помогает.

Anti-Gravity Boots. Вот это мой любимый бонус! Есть в CTF такая карта с двумя замками и горами между ними. Так вот, фишка в том, что когда берешь флаг из вражеского замка, то там же можно прихватить и бутсы. А потом, не выбегая через вход, где обычно и ждут незадачливого курьера оппоненты, перепрыгнуть через стены и обмануть их всех! Такая тактика серьезно путает защитников и может повлиять на исход сражения за флаги.

Кстати! Я тут табличку по оружию припас... ну, как в прошлом материале по Ку3. В общем, пацаны, раскидывайте мозгами, что и как вам больше нравится...

Как обычно, про юзание той или иной пушки тебе расскажет братан по крови - *г-н Чума(к)* в следующем номере.

Как выиграть

Deathmatch. Этот вариант убийства ближнего твоего, FFA (Free For All), впервые появился в Думе, откуда успешно перекочевал во все последующие 3D-шутеры. Здесь фишка в том, что полагаться приходится на свой меткий глаз, твердую руку и как можно более извилистую извилину. И обязательно - интуицию. Поиграв недельку-другую с ботами, ты изучишь большинство возможных ситуаций и научишься выходить из них победителем. Твой меткий глаз поможет удачно выстрелить шестью ракетами в пол перед оппонентом, предугадав его движение. Твоя твердая рука не дрогнет, когда ты будешь, убегая от врага, набирать "зеленку" и, развернувшись, одновременно выпускать "бяку" прямо ему под ноги.



Сколько у этой тетки брони? Какая разница, Head Shot!

Наконец, твоя извилистая извилина вкупе с интуицией помогут определить, сколько примерно здоровья у во-он того бота, если он выбежал на арену и его уже успели пару раз сплэшем от ракеты задеть. Все это достигается путем практики.

А есть вещи, которые зависят не от твоих характеристик, но обязательно помогут тебе выйти победителем - это особенности карт. На каждом уровне есть свои местечки, которые многие игроки просто обожают. Например, коридор в виде полусферы на HyperBlast (там валяется с десяток виалок, плюс Shield Belt в середине коридора) или крыша корабля с RL там же. Такие нычки нужно контролировать самому и оберегать их от нашествия оппонентов.

Там же, на картах, обязательно есть целые маршруты и узловые точки, по которым почти наверняка пробегают игроки. Что здесь следует делать? Беги по обычному маршруту, переключайся на что-нибудь дальнобойное и взрывчатое в случае с открытой местностью либо что-нибудь точечное и убойное в случае коридоров, переходов и т. д. Бежишь, тут же, на месте, разворачиваешься и бе-
















Скорострельность Primary	Скорострельность Secondary
Высокая	Нет
Средняя	Высокая
Высокая	Низкая
Средняя	Высокая
Высокая	Высшая!
Высокая	Средний
Высокая	Высшая!
Средняя	Средняя
Средняя	Средняя
Средняя	Нет
Средняя	Нет

жишь обратно, буквально на лету готовясь к схватке: из-за любого угла впереди может выскочить очередной "бегун". Вот так, лоб в лоб, можно выбить себе с десяток фрагов, напрягаясь только по причине неожиданной концовки схватки, хотя потенциальные фраги редко ждут встречной ракеты из-за ближайшего поворота...

Не стесняйся набирать фраги на ламерах. Если ты играешь в сингл, то и подавно: отстреливай свежих респавнов, охоться на ботов, слабости которых знаешь наизусть. Можешь даже кемперить. Знаешь, как проще всего выиграть второй уровень Challenge, там, где город с повышенной гравитацией? Просто раз за разом бегать к Редимеру и иметь всех с помощью этой БОЛЬШОЙ пушки. Фрага два-три за выстрел набрать можно вполне спокойно, главное, себя при этой тонкой операции не повредить (в **УТ** есть глюк, при котором, если ты наводишь ракету слишком низко, прицел глядит вниз, а ракета задевает пол вместо того, чтобы лететь вниз. Поэтому, стреляя вниз, нужно обязательно подпрыгивать).

Assault. Очень неоднозначный мод. Сначала ты выполняешь одну миссию, а затем - полностью противоположную. Причем результаты первой напрямую влияют на условия второй. Не загрузил еще? Ладно, начну с атакующих. Первое, что ты должен усвоить, - это то, что на каждой карте обязательно есть как минимум два способа проникновения на базу противника. Исключения составляют карты с кристаллом да миссия Operation: Overlord с эпизодом из Второй мировой войны (наш бортпроводник в светлую интернетовскую даль *ViV* упорно называет эту карту "Спасение рядового Райана"). Так что следует производить диверсии, разделив силы: одна группа - на первый вход, вторая - на второй. Таким образом, защитничкам будет сложно встретить всех сразу залповым огнем.

Вот еще трюк, на карте Rook: ты видишь, что твой напарник уже в библиотеке и вот-вот уничтожит цепи для открытия гейтхауза. Так вот, твоя задача сейчас - находиться возле гейтхауза, быть готовым ворваться внутрь и переключить последний рычаг. Таким образом ты сэкономишь себе на будущее кучу времени. Такие вещи, надо сказать, сильно бесят защитников. Да, и еще: никогда не отвлекайся на убийство защитника. Ты тратишь на это чересчур много времени. Если ты бежишь мимо него, можешь развернуться и засадить пару снарядов - авось помрет. Но дело в том, что если он помрет, то зареспавнится ближе к месту назначения и встретит тебя, будучи свеженьким и здоровеньким. Тебе это надо?.. Вот то-то же...

О защитниках, кстати. Есть такая хорошая поговорка: "Атака - лучший вид защиты". Не надо прятаться в кабине Fregat'a, не стоит охранять комнату с кристаллом в Замке, нет смысла торчать возле Терминала 3 в OceanFloor. Лучше отправить всех на лестницу к капитанской рубке Fregat'a, поставить своих у единственного входа в Замок перед цепями и собрать народ возле Терминала 1 на OceanFloor. Здесь задача, в отличие от задачи атакующих, проста: убить всех оппонентов. Можно пропустить мимо себя чувака, стремящегося попасть в библиотеку, когда цепи уже разрушены, но нельзя не убить оппонента, направляющегося в гейтхаус. Дабы осуществить задачу, тебе понадобится все умение управляться хотя бы с одним оружием, но управляться с ним РУТО. Доступно все, кроме Редимера. Можешь взять "зеленку" и пойти попить вход в комнату с цепями. Можешь прихватить РЛ и стоять за углом коридора OceanFloor. Многое можешь. Только постарайся.



Кто сказал, что в Анрыле нет огнемета?..

Capture The Flag. Известная еще со времен **Quake** фенька, пользующаяся огромной популярностью у разработчиков 3D-Action. *Дэвиду "Zoid" иршу* пора бы уже запатентовать свое изобретение, и без того принесшее ему как минимум славу и популярность. Ну, тебе уже известно, в чем заключается CTF, так что перейдем сразу к тому моменту, когда ты захватываешь вражеский флаг. Вот у тебя за спиной красный/синий стяг и ты стоишь в небольшом помещении, в котором этот стяг только что мирно почивал. В первую очередь проверь, сколько у тебя здоровья и брони, какая пушка включена. Скажем, если на тебе пунктов 20 брони плюс вся сотня здоровья (идеально - если есть недобитый Shield Belt), можешь попытаться прорваться через тот же вход, через который и пришел, но учти, что там тебя наверняка будут встречать. Впрочем, твоя задача - всего лишь прорваться... Здесь тебе могут здорово помочь коллеги по команде, если таковые будут поблизости. Если играешь с ботами, придется дать команду (по умолчанию они прикрывают курьера с флагом). В мультиплеере же сам всегда прикрывай Flag Carrier'a - даже если тебя расстреляют, ты хотя бы на долю приблизишь возможность получить лишний флаг.

Если же здоровья нет, броня слетела еще при входе в комнату с флагом, но никого вокруг не наблюдается, то можешь попытаться спрятаться на базе противника. Учти, что флаг сверкает и блистает, так что прятаться надо в такую нычку, о которой и сам оппонент не знает (отсюда совет: перед реальными боями пробеги карту без ботов и поищи нычки



Вот уж чихнула так чихнула...

- на обоих базах они примерно одинаковы). Другой вариант - отожраться хотя бы до сотни единиц здоровья и уже потом прорываться. Транслокатор тебе здесь не поможет - он не переносит флаг с тобой.

Что делать в ситуации, когда оба флага взяты и ты не можешь поставить с трудом заначенный стяг на его законное место - возле своего флага? Для начала следует оповестить всех своих: мол, я на базе, здоровья нет, брони тоже. Прятаться следует у себя на базе. Да, само собой, в первую очередь враги пойдут искать свой флаг на твоей базе, но, во-первых, на своей базе все свое: и пушки, и патроны со здоровьем, а во-вторых, здесь респавнятся твои напарники. Так что, кинув клич по SayTeam, народ побежит на базу.

Если тебе нужно срочно попасть на базу, то, возможно, есть смысл убить себя импактом либо любым оружием со сплэш-уроном. При этом ты потеряешь один фраг (который роли в CTF практически не играет), но окажешься на родной базе, где с успехом компенсируешь потерю оружия подбиранием его же заново. Теперь во всеоружии можно встречать оппонентов на своей территории...

Осваивай. Увидимся в следующем номере. Адьос, амигос!..














BattleZone II: Combat Commander

- Эй, командира Шабаев, что с тобой?!
- Так это ж ты, проклятый Кукча, по мне стрелял!
- Но ведь командира приказать "Стрелять!". Командира не говорить, в кого, однако!
(Из перехваченных секретных радиопереговоров с полей BattleZone II)

Serge
fatherserge@mail.ru

Как стать авторитетом на Zone

R&S Вердикт

Что: Action / Strategy * **Кто:** Pandemic Studios / Activision * **На кого:** Battlezone, Uprising
Сколько: P200(PII-400), 32(64)Mb, 3D уск. * **Вмногером:** Как угодно * **Размер:** 1 CD
Рейтинг "Мании": 8.0

Увы, случается и такое, и в **BattleZone II** это явление весьма частое. Твои подопечные бывают порой крайне неповоротливы и толкаются, особенно после команды "следуй за мной!". И пройдет немало времени, пока они научатся уму-



Эй, рогатый, я свой, просто пароль забыл!

разуму. Этому, кстати, очень способствует постройка учебного центра (*Training Center*). Но сколько космической воды утечет, пока он станет для тебя доступен в одиночной игре - миссии весьма конкретны, строго ограничены и, к тому же, разбиты на многочисленные мелкие подзадания. Никакой свободы действий! Особенно это раздражает на начальной стадии освоения игрового пространства. Приходится очень строго следовать указаниям некоего командира Шабаева и выполнять всякие глупые и не очень приказы. И, казалось бы, придется с этим мириться. Но не тут-то было!

В первую очередь это касается тактики ведения боя в условиях скопления многочисленной военной техники. Страсть толкаться, нанося тем самым себе и другим повреждения, свойственна не только твоим подопечным, но и противной стороне. Используя данное обстоятельство, можно за счет хитроумных маневров не только себя, но и врага подставлять под удар.

Другой приятный и полезный прием связан не только с войной, но и с экономикой. В ряде миссий весьма выгодно и просто (при наличии терпения), используя практически нескончаемые бездарные набеги неприятеля, создать грозную армию и без особых проблем решить поставленные задачи (жаль, отсутствует "преемственность" при переходе от миссии к миссии). Сориентировавшись на местности, определи, откуда и в каком направлении периодически двигается враг. Устрой ему засаду на пути следования в виде парочки башен или адекватного по силе отряда (еще лучше - и то, и другое). Чем они будут заниматься, понятно. А в качестве "санитаров", подбирающих свежие дымящиеся обломки, естественно, выступят скавенджеры (*Scavengers*). На всякий случай, если они увлекутся и в поисках материала далеко уйдут от засады, обеспечь их охраной.

Кстати, если захочешь сделать больше 10 юнитов, не забудь, что их можно объединять в группы, используя клавиши **Ctrl** и соответствующие номера. При этом полезно также задействовать бункер управления (*Relay Bunker*) для руководства своими войсками и определения местонахождения неприятеля.

Нелишне будет отметить и чисто экономическую "хитрость", заключающуюся в опережающем быстром развитии (особенно пригождается в мультиплеере). Суть ее такова. Немедленно разворачивай ресайклер (*Recycler*). Отправляй первый скавенджер на добычу биометалла - второй займется гейзером. Создавай третий (такое количество доступно не для всех одиночных миссий) для поиска

Не мышонок, не лягушка, а неведома зверушка!

другого гейзера. Четвертый, когда станет доступным его появление на свет, займется сбором свободных ресурсов. Используя бункер управления, изучи местность и определи уровень и направление развития неприятеля. Захвати как можно большее количество гейзеров. Цель всей этой суеты ясна и в дополнительных комментариях не нуждается.

Добавлю к этому арифметическое обоснование:



Никакой пощады мятежникам!

ресайклер производит 1 скрэп каждые 3 секунды (максимум 40 скрэпов), развернутый скавенджер (цена: 20) - 1/1 (20), усовершенствованный развернутый скавенджер (цена: 20+60 за апгрейд=80) - 2/1 (20). Получается, что твое максимально допустимое количество скрэпов напрямую зависит от наличия и качества скавенджеров. А это, в свою очередь, влияет на возможность создания ряда продвинутых зданий.

И в заключение - пару слов о неприятных моментах. Во-первых, путешествуя по живописной местности **BattleZone II**, будь аккуратен у края карты - можно свалиться с какой-нибудь горы и обратно не забраться. Придется переигрывать. Во-вторых, если отклонишься от приказа и рекомендаций по его выполнению, в ряде миссий нарвешься на поражение либо будешь обречен на пожизненное и бесцельное блуждание по инопланетным просторам. И в-третьих, очередному испытанию будут подвергнуты технические возможности твоего компьютера, так как требования к "железу" достаточно высоки.





Сергей Янин
yanin@mail.ru

HL:OF

Памятка спецназовцу
Half-Life: Opposing Force

Что: FPS * **Кто:** Sierra / Gearbox Software * **На кого:** Half-Life * **Сколько:** P133(PII-266) 32(64), 3D уск. * **Вмногером:** Еще бы! * **Размер:** 1 CD

1. Разбивай ящики - в них могут быть всевозможные бонусы для тебя.

2. Если ты очутился в кромешной темноте, то включи прибор ночного видения (вместо фонарика в оригинальной игре).

3. Деревянные ящики, на которые нанесена дополнительная оранжевая раскраска, взрываются при попадании в них из оружия.

4. Вентиляционные окна обычно закрыты решеткой, и для того, чтобы попасть в вентиляцию, ее надо сначала разбить.

5. Те предметы, которые ты можешь толкать, можно также и тянуть за собой (зажми клавишу активизации, подойдя вплотную к объекту, и указывай направление курсором).

6. Для больших прыжков в мире Xen используй специальные органические джамп-пады.

7. Те рубильники, которые нельзя просто переключить, можно расстрелять.

8. Всегда держи под рукой второе, альтернативное оружие для того, чтобы не ждать, пока перезарядится твое первое.

9. Говори с охранниками и прочим мирно настроенным людом, который встретишь в игре. Помимо всевозможной помощи в прохождении они тебе еще окажут и огневую поддержку.

10. Когда в твоих сотоварищах у тебя отпадает надобность, то их можно отправить на суд божий, а оставшиеся после их убийства патроны или оружие использовать в целях самозащиты в нашем мире.

11. Раскачивай провода и канаты, по которым ты ползешь, если надо сократить расстояние для прыжка.

12. Патроны для "живого гранатомета" ты можешь найти в растениях. Около одного из них можно набрать полный боекомплект.

13. При борьбе с "прыгунами", "крикунами" и "докторами-мутантами" не вступай с ними в рукопашную схватку, а отбеги подальше, если есть возможность, и расстреляй их.

14. При схватках с "леди-ниндзя" используй оружие моментального поражения большой мощности (Desert Eagle, шотган, пулемет, снайперскую винтовку).

15. Когда "леди-ниндзя" становятся невидимыми при засаде, их можно вычислить по вспышкам выстрелов и трассирующим следам от пуль.

16. В некоторых местах спецназовцы, которые воюют против тебя, оборудовали пулеметные гнезда. При атаке на такие укрепрайоны в первую очередь надо уничтожать пулеметчика и захватывать пулемет. Это существенно облегчит прохождение.

17. При перестрелках со спецназом используй жуков-убийц в качестве отвлекающего оружия. Это позволит тебе временно передохнуть и приблизиться к противнику на расстояние, позволяющее убить его с одного выстрела.

18. Солдат на вышках удобно снимать из базуки. Для этого используй ее второй режим работы (без наведения).

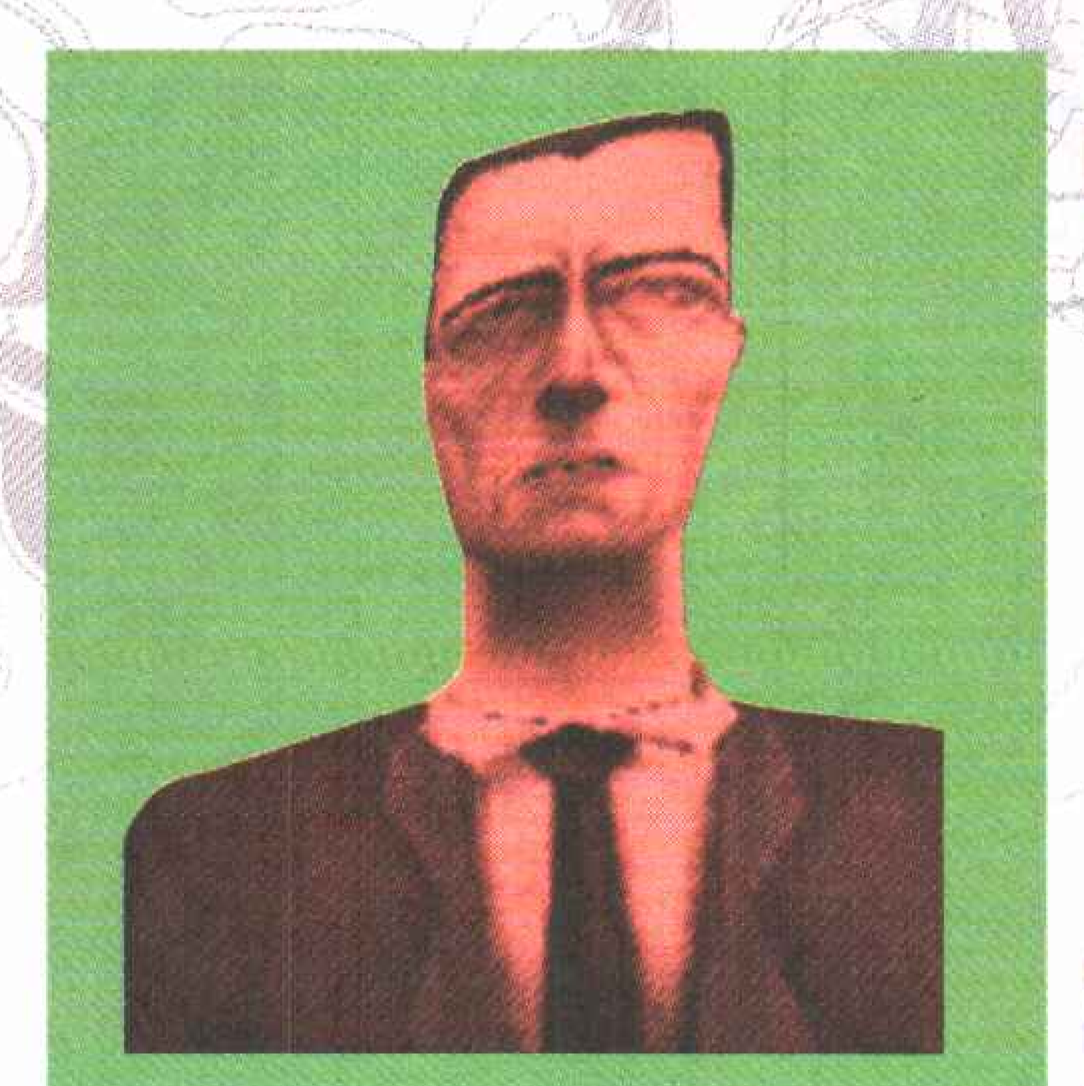
19. Когда ты выходишь на большие пространства, то "сканируй" местность через оптику снайперской винтовки. Есть большая вероятность, что издалека ты заметишь и убьешь тех противников, которые прятались от твоего взгляда.

20. Если противник "засел" за препятствием, то попробуй снять его с помощью снайперской винтовки, выстрелив в небольшую, не скрытую за препятствием часть его тела.

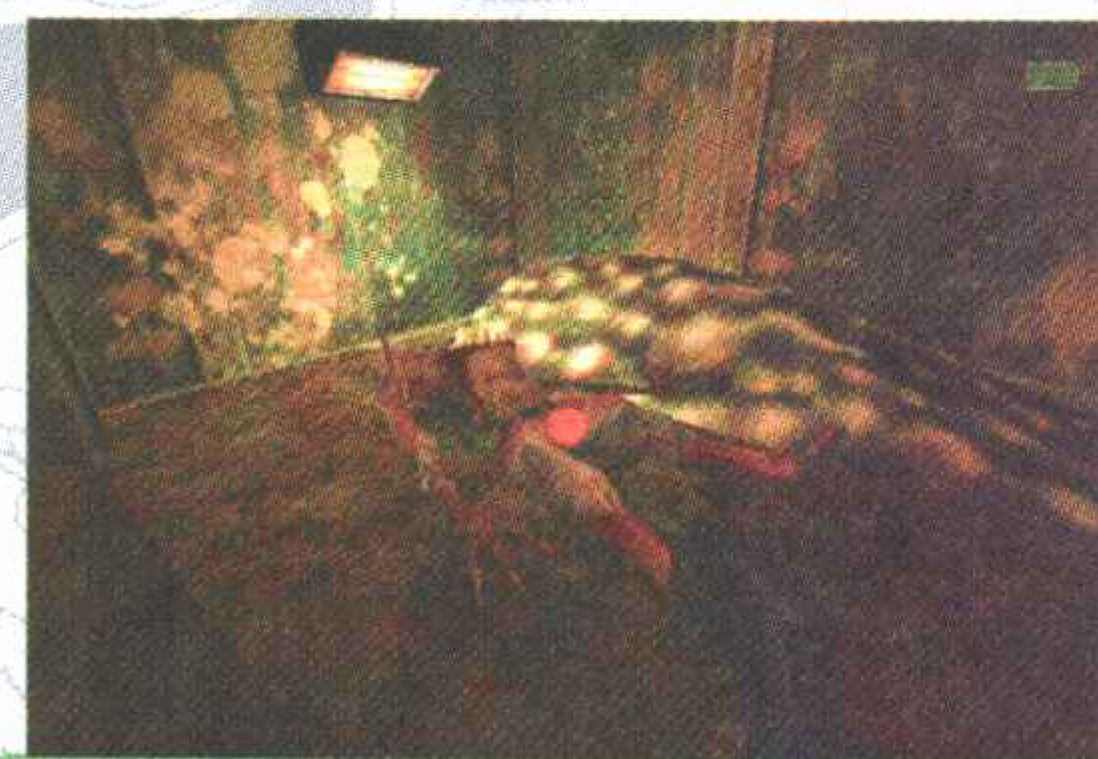
21. Большие пауки-мутанты, обитающие в кромешной тьме, боятся света. И вместо того, чтобы принимать бой на их территории, выбеги на освещенную площадку и сверни за угол. Паук остановится, выставив в полумраке небольшую часть своего корпуса, в которую ты можешь спокойно засаживать свинец хоть из Smith&Wesson, не боясь быть атакованным.

22. Вертолет поддается уничтожению, и поэтому не надо от него бегать! Просто расстреляй его из всех доступных видов оружия.

23. Последнего босса надо убивать так: сначала из пушек, укрепленных на втором этаже, постреляй ей по глазам, чтобы у красотки начались преждевременные роды. И укладывай как можно больше своего арсенала в ее открывшееся влагалище. Если она разрушит мостик на втором этаже между пушками, то для того, чтобы переправиться на другую сторону, используй "живой хук" (цепляйся за вырост живой материи высоко на противоположной стороне). В случае, когда твое самочувствие из-за полученных ссадин и кислотных испарений ухудшится, для его поправки используй "ванночку" на втором этаже.




Не надо бояться вертолета, его можно сбить!


Только так можно успокоить спецназовцев-мутантов.!



Автогенщик - ключ к любой двери.



За маму, за папу...


Это тебе объявляют "благодарность" за выполненную работенку.

DEATH MATCH

Приветствую тебя, собрат по оружию. Заглянув сюда (первым делом, не так ли?), ты поступил правильно. Здесь напечатана оперативная сводка с фронтов *Священной Войны Дефматча*; здесь ты найдешь список и карту укрывищ самого боевого софта, который только способен усилить твою боеспособность.

Продукты творчества разнообразных кодеров, чей технический гений непрерывно улучшает функциональность наших культовых Храмов Разрушения (**Ку3, УТ, ХЛ**), зарегистрированы в разделе под кодовым названием "**Утилизация всей страны**". Пристройки для упомянутых Храмов, регулярно создаваемых неутомимыми строителями, перечислены в кодовом разделе "**МОДиссея**". Вещи, не вписывающиеся в первые два раздела, собраны в разделе с исчерпывающим названием "**Всякая дрянь**".

Большинство этих замечательных файлов найдется на плоском и круглом носителе информации с дырочкой посередине, по странному стечению обстоятельств сопровождающим часть тиража нашей боевой листовки. Роняя слюни, переписывай их оттуда, или, если ты, скряга этакий, купил журнал без сидюка, смотри на ссылки.

Обнаружение

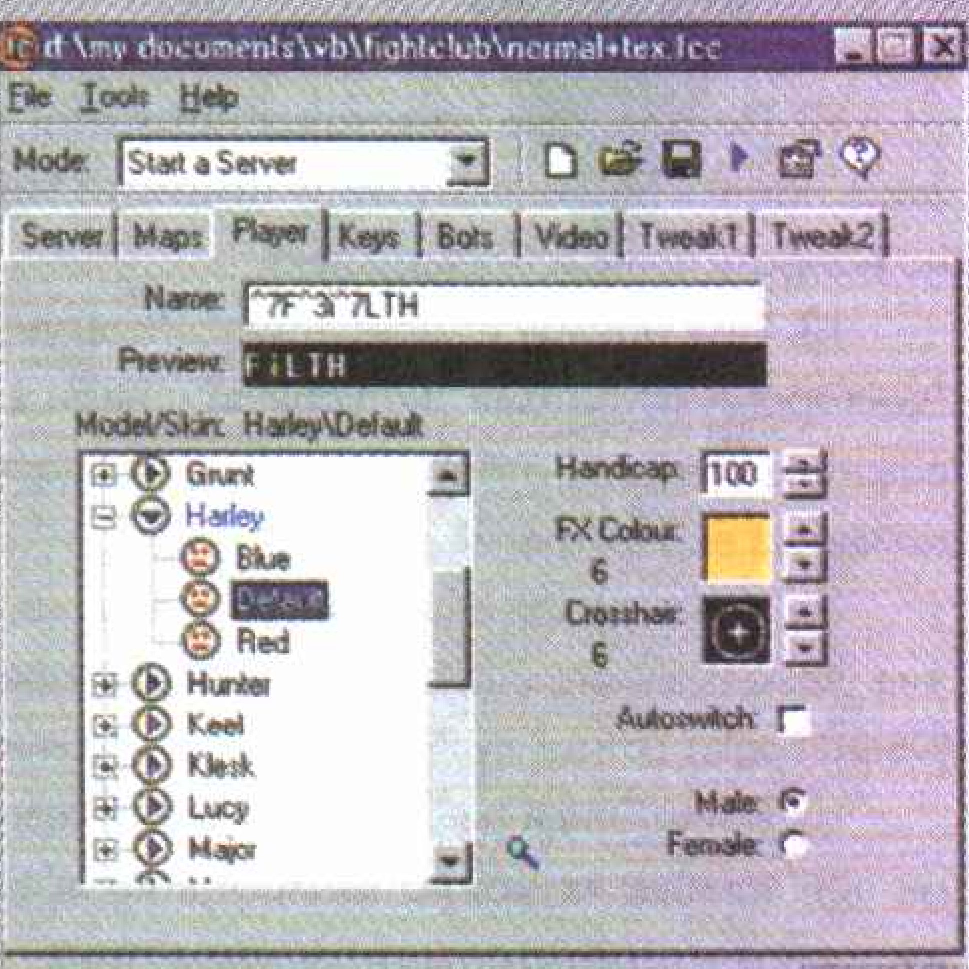
Как ты мог без труда заметить, каждой из описываемых прог назначен порядковый номер. Каждая из них заныкана в каком-то месте, и периодически бесстыдно обновляется, не дожидаясь, пока выйдет свежий номер *Мании*. Дабы всегда быть на гребне событий, регулярно посещай штаб-квартиры, местоположение которых указано в списке, лежащем ниже по курсу. Всегда сохраняй боеготовность и алертность, отслеживая малейшие изменения на фронте. Вовремя и с максимальной скоростью скачивай новейшие образцы описанного софта. И да сохранит тебя Разрушитель от Трех Проклятий: Осечки, Буга и Дисконнекта.

1. *http://q3a.stomped.com/fightclub/*
2. *http://signosoft.quakecity.net/*
3. *http://servarena.quake3world.com/*
4. *http://www.planetquake.com/gen/*
5. *http://action.telefragged.com/*
   http://dl.fileplanet.com/dl/dl.asp?/mappacks/action.zip
6. *http://www.planetquake.com/domination/*
7. *http://www.planetunreal.com/infiltration/*
8. *http://mapcenter.gamersrevolt.com/classic.htm*
9. *http://www.planetquake.com/digital1/*
10. *http://www.telefragged.com/thefatal/*

Утилизация всей страны

1. Конфиг! Как много в этом звуке для сердца квакера слилось!

Квакер без как следует настроенного конфига - все равно что солдат с незастегнутым ворот-

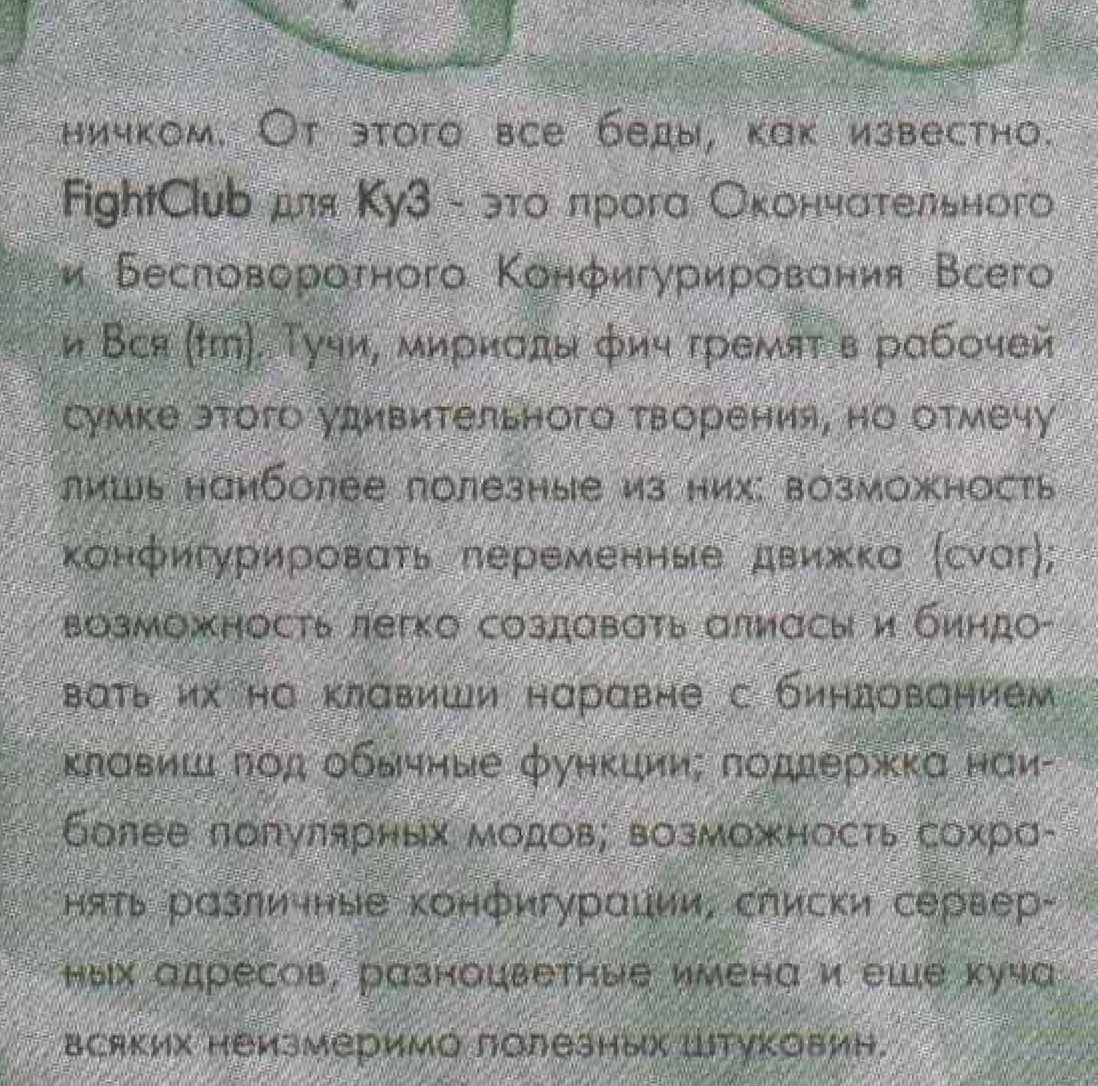


ничком. От этого все беды, как известно. FightClub для Ку3 - это прога Окончательного и Бесповоротного Конфигурирования Всего и Вся (tm). Тучи, мириады фич гремят в рабочей сумке этого удивительного творения, но отмечу лишь наиболее полезные из них: возможность конфигурировать переменные движка (cvar); возможность легко создавать алиасы и биндовать их на клавиши наравне с биндованием клавиш под обычные функции; поддержка наиболее популярных модов; возможность сохранять различные конфигурации; списки серверных адресов, разноцветные имена и еще куча всяких неизмеримо полезных штуковин.

Кроме того, FightClub облегчает незавидную участь того, кто задумал запустить сервер или приконнектиться к другому серверу; конфигурирует модель игрока и позволяет составлять черные списки ботов для разделки. Все вышеперечисленное осуществляется посредством в меру удобного интерфейса (GUI, разумеется). Прога относится почти к разряду musthave, ибо бесплатна, удобна и может похвастаться практической безглючностью. Ура.

2. Карты, карты, цыпа-цыпа-цыпа...

Нет предела (у)совершенствованию Ку3. Бесчисленные толпы трудолюбивых программеров денно и нощно клепают проги для улучшения технического интерфейса Ку3. Скоро простое общение с системой меню Ку3 станет величайшим наслаждением, намного превосходящим какой-то там дефматч.



MapMan - прога в бета-стадии, призванная облегчить управление с большим количеством карт для Ку3, которых теперь уже действительно немало. MapMan сканирует директорию с картами и выдает список в удобном интерфейсе, слава ему, слава. Кое-что там еще не работает, но энтузиазм разработчиков кипит безостановочно, и скоро все будет хорошо.

3. Сервер - друг человека

Что? Тебе кажется, что организация сервера под Ку3 слегка геморрна? Не тебе одному так кажется. Вот и написали добрые люди прогу для конфигурирования серверов под Ку3 - Servarena. Одно лишь перечисление ее фич займет уйму места, посему скажу кратко: Servarena является реализацией всех твоих эротических фантазий на тему серверного конфигурирования. Исключительно полезная и, что самое приятное, бесплатная прога.

МОДиссея

4. Квак летит на Восток

О, Великий Quake! Ты жив в наших сердцах. Даже сейчас, спустя все эти годы, верные тебе жрецы великого Пророка творят во славу Твою. Kamikaze Quake и Reincarnation - ТЦ и сборник карт для первого Квака: бальзам на душу ветеранов.

Kamikaze являет собой нечто вроде известного в свое время Ninja Quake, но посложнее. Единственный класс игрока (камикадзе, надо полагать) обладает набором смертоносных игрушек, составляющих регулярный арсенал хитрых и безжалостных наемных убийц - ниндзя (это, дети, только в кино ниндзя могут быть положительными героями. На деле это были бандиты - фанатичные, бесчеловечные мерзавцы, за деньги готовые резать кого угодно, включая контингент вашего родного детского сада в полном составе; иными словами, ниндзя - наши люди).

Твердые как кремень кулаки ниндзя; острый, как желтые чилийские перцы, меч-катана, которым можно фехтовать, отбивая и нанося удары, а также метать и даже немного колдовать; метательные кинжалы и метательные же звездочки, ловушки и кое-что еще - оружия общим числом восемь штук. Всевозможные powerup'ы, состояние берсерка, лазанье по стенам, крюк, бэкстэббинг, драки на мечах в воздухе, зависимость урона от места попадания, урон от столкновения со стенами - полная чаша геймплея. Новые графические и звуковые эффекты, включая зверские анимации смерти; удобное модифицирование констант и переменных движка; но, к сожалению, всего одна карта. И, конечно, мод чисто дефматчевый. Авторство принадлежит мэну по имени Gen, и он же является творцом Reincarnation.

Reincarnation - сборник из пяти отличных карт для Квака (дефматч/тимплей). Он же, одновременно, серверный мод с кучей полезных фич, включая все тот же зоновый урон и всякие разные режимы дефматча. Все вместе - KQ и Reincarnation - занимают чуть больше пяти метров.

Мое глубочайшее почтение к Gen'у и его команде. Только ленивый теперь не клепает моды для Ку3, и есть что-то неизмеримо благородное и печальное в создании мода для Ку1...

5. Активность - превыше всего

Дело-то давнее, но, тем не менее, надо знать классику модов Ку2. Этот мод - это всем модам мод. Для этого мода даже были сделаны свои собственные моды. Вероятно, ты уже просек, что речь об Action Quake. Еще до того, как появился ХЛ с его псевдо-реалистичностью (без обид), уже был, был мод, где выстрелы в голову оканчивались мгновенной смертью; где падение с большой высоты приводило к переломам ног; где рана кровоточила, пока ее не перебинтуешь; где оружие надо было перезаряжать; где... Где все было просто круто. AQ уже стар, но по-прежнему популярен. Его конверсии делаются/сделаны для других игр (в том числе и для ХЛ), для него выпускаются сборники карт. Даю две ссылки - одну на сам AQ, другую на свежий сборник карт под него.

6. Доминирование и послеминирование

Тяга рода человеческого к господству над всем миром в конце концов вылилась в мод для Ку3 под соответствующим названием - Domination. Злостное извращение идеи ЦТФ - вот основа этого мода. Вместо флагов, воплощенной доблести и чести команды, теперь по картам разбросаны ничейные *Domination Points*. Задача каждой из команд - как можно дольше удерживать эти самые *DP* в своей власти. Каждую секунду *DP* начисляет очки на счет команды, во власти которой находится. Первая команда, достигшая установленного лимита очков, ясное дело, выигрывает.

Вспомни, какое зверское мочилово происходит у флага, который пытаются отнять и унести к себе на базу. А теперь представь, что флаг нельзя унести - его можно только захватить; и флаг не один, а несколько - и все их надо зубами, с мясом вырвать у врага и удерживать, давя тяжелыми ботинками преступные вражьи мозги, задумавшие отнять принадлежащие тебе по праву *DP*. Лютая



резня у каждого из объектов вожделения обеих команд - вот что такое геймплей Domination. Впрочем, ты уже знаком с ним, если играл в УТ.

Работает мод на родных картах ЦТФ для Ку3, плюс для него уже начали появляться свои собственные карты.

7. Насильственная дефлорация

Еще один интересный мод - **Infiltration**, потомок ЦТФ, только теперь уже для УТ. Вместо флага - компакт-диск, который надо принести к лэптопу. Команды четко делятся на защищающих и атакующих, как это было еще в **Siege**, если кто помнит такую рулезную ТЦ для Hexen II. Ну, или, проще говоря, как в обычном **УТ**.

Делится игра на раунды, которые длятся определенное время. Защитникам, стало быть, надо n-ное количество раз помешать захватить диск, а атакующим - как раз не дать защитникам этого сделать. Это классический режим, а есть еще два.

Standoff Mode делает каждую смерть окончательной и бесповоротной - убитый член команды не воскреснет до следующего раунда, так что раунд выигрывает та команда, к которой будет принадлежать последний выживший. Отличная идея, кстати.



Deathmatch Mode - обычный дефматч по правилам УТ, но с оружием и предметами Infiltration. А добра этого, надо сказать, там просто завались. Все оно сделано как бы по образу и подобию реальных видов вооружения, начиная от пистолетов, продолжая штурмовыми винтовками и заканчивая различными видами взрывчатки.

Есть стиль, есть хорошие задумки - мод набирает популярность.

Всякая дрянь

8. Искусство вечно

Шесть DM-карт первого **Квака**, плюс e1m7, Introduction и еще одна весьма популярная карта для Квака - не мудрствуя лукаво, некто **PingSlavE** взял да и переконвертил их под **Ку3**. Рекомендую.

Сайт, на котором они лежат, также является неплохим источником **карт** для **Ку3** - заглядывай.

9. Fade to Black

Было время, и был **Quake**, и была контора **id**, и работал там **American McGee**, и сделал он карту **DM2 "Claustrophobopolis"**, и была она крута немерено, и уступала она лишь **DM4** и **DM6**, и прошли годы, и ушел McGee из id, и сделали id **Quake 3**, и некому там было сделать крутую карту **DM2**, и нашелся мэн, и имя ему было **Digital1**, и сделал он



для **Quake 3** карту **Black**, и был ее дизайн основан на **DM2**, и было она построено собственноручно, и не использовал он никакие конвертеры карт, и написал он дисклеймер, и выложил карту для скачивания, и возрадовались ветераны, и все ее скачали, и наиболее кулгеймерские кулгеймеры купили журнал "***Игромания***", и купили с сидюком, и переписали карту оттуда, и потом все они жили счастливо и умерли в один день.

10. Полураспавшийся убийца

Jumbot. Самый зверский бот для **ХЛ** дорос до версии 1.5, раскидал богов-паразитов, вооружился улучшенной системой навигации и теперь наводит ужас на окрестное население. Но мы и не таких усмиряли. Jumbot - достойный мальчик для битья в ХЛ, отрада полчищ крово-



жадных гордонов фрименов, доведших всех своих друзей до состояния перманентного ужаса и фобии всего на свете. Просто душка.

Здесь обрывается информационный поток, призванный направить твою злобную волю в русло програмной экипировки. Журнальные полосы, вырванные когтями и клыками у жестокого и опасного врага - главреда - о, сколь ничтожны эти полосы по сравнению с объемом информации, который ЕЖЕДНЕВНО появляется в пучинах Великой Сети. На первое время тебе должно этого хватить, но, как гласит древняя китайская поговорка - на ***Манию*** надейся, да сам не плошай. Десятки, сотни сайтов только и ждут твоей железной хватки, чтобы раскрыть бесценную информацию. Но как найти их в сетевых дебрях? (Неужели не знаешь?..)

В следующем номере я раскрою тебе список самых тучных информационных пастбищ, а пока заглядывай на ***www.dailyteletrag.com*** или ***www.ag.ru***, и не ленись следовать ссылкам. Жду тебя здесь через месяц.

Вначале было яйцо...

В самом конце прошлого года по игровому миру прокатился легкий шок: Сид Мейер делает игру о динозаврах! Сенсация подогревалась еще и тем, КАК в Firaxis преподнесли это заявление. За некоторое время до этого было объявлено, что Сид работает над неким секретным проектом, и даже на главной странице сайта *www.firaxis.com* появилось изображение яйца, символизирующее, вероятно, туманные, но грандиозные идеи, которые рождались в голове у отца стратегий. И вот, после того, как игровая общественность уже перебрала все возможные варианты цивилизационно-центаврской или геттигсбургско-антиетамской направленности... из яйца вылупилось такое, что никому и в голову прийти не могло.

Итак, Сид делает игру о динозаврах. На сегодняшний день об этом чуде известно еще крайне мало, хотя какие-то предположения уже можно строить. Наверняка нам известны только некоторые факты. Игра будет относиться к стратегическому жанру; это будет глобальная эпопея, охватывающая миллионы лет с такими событиями, как ледниковые периоды, извержения вулканов, движения континентов и т. п. Нам придется управлять разными типами динозавров, которые будут эволюционировать (читай: апгрейдиться) по ходу действия. Динозавры будут враждовать между собой, бороться с окружающей средой и с млекопитающими. Все остальное еще не решено.

Так, с кратким превью закончили, теперь давай попробуем проанализировать ту скупую информацию, которую можно почерпнуть из "дневника разработчика" (*www.firaxis.com/dinosaurs*). Особый интерес представляют, пожалуй, мучительные сомнения авторов по ключевым параметрам игры, в частности, будет ли она проходить в реальном времени или в походовом режиме и будет ли это один большой мир или набор миссий. Фактически это означает, что они не могут остановиться на одном из двух вариантов: либо им делать игру в стиле Civilization, либо стандартную RTS в стиле Age of Kings. Первый вариант, конечно, заманчивей: достаточно громко объявить, что Сид Мейер трудится над "новой Civilization", и лавинообразный успех игре обеспечен, какой бы слабой она ни оказалось (за примером далеко ходить не надо - Alpha Centauri стала знаменитой преимущественно благодаря приставке "Sid Meier's"). С другой стороны, я себе с большим трудом могу представить игры "цивилизационного" масштаба без развитой дипломатии, торговли, исследований... Только не надо говорить, что великий Сид сможет воплотить все это в своих динозаврах! Для игры, где основной упор делается не на глобальные пути развития, а на тактические преимущества разных типов юнитов, ландшафта и т. д., действительно, идеально подходит RTS с привычными миссиями. Хотя в таком случае непонятно, зачем Мейер опустился до такого "попсового" жанра, тем более что бум RTS уже вроде как отгремел.

Как будто в подтверждение моим опасениям, "дневник" с какой-то особенной теплотой отзывается о режиме реального времени, противопоставляя его "тоже неплохому" походовому режиму. Та же картина и в дискуссии "большой мир vs. цепочки миссий". Надо сказать, что разработчики пока прямо не отвечают ни на один из этих вопросов, но по отдельным прозрачным намекам можно понять, что их игра будет либо обычной RTS с обычными миссиями, либо реалтайм/походовой стратегией с миссиями, сильно влияющими одна на другую и создающими иллюзию "общего" мира.

Неизвестно даже, будет ли эта стратегия двух- или трехмерной. Правда, однажды Сид обронил фразу, которая может послужить ключом к разгадке. Он сказал: "Выбирая между реальным временем и ходами, мы должны учитывать многие факторы. Например, сможет ли наш графический движок обработать десяток или больше динозавров, двигающихся в реальном времени, да еще если вокруг них будет кружить пыль, а под ногами журчать ручьи..." Вроде бы ничего не сказал про графику, ан нет. Ты можешь себе представить современную игру, движок которой не способен обработать десяток динозавров (или кого угодно) в двухмерном пространстве? Что же это за движок такой? Не берусь утверждать, но, по-моему, Сид в своих словах четко описал картинку из чисто ТРЕХМЕРНОЙ игры. А это еще одна гирька на RTS'овскую чашу весов.

И еще одним косвенным подтверждением этой догадки могут служить слова Майка Эли, продюсера проекта. Говоря о "широчайших игровых возможностях", которые дает в руки разработчиков Мейерова идея о динозаврах, он описал несколько юнитов из будущей игры. Среди них крупный и агрессивный T-Rex - сильный, но прожорливый юнит (прожорливый в прямом смысле, поскольку еда будет единственным или основным ресурсом в игре); медленный, но крепкий стегозавр - отличный боец защиты; быстрый и крылатый, но слабый птерадонт - воздушный разведчик. Все эти юниты очень хорошо вписываются в игру типа Total Annihilation: Kingdoms или StarCraft. Но они пришлись бы слегка не к месту в глобальных стратегиях, таких, как Civilization или Alpha Centauri.

Впрочем, ты сам понимаешь, что все эти измышления - не более чем догадки, основанные на намеках, недосказанных мыслях и на собственной интуиции. Какой будет следующая игра Сида Мейера, не в силах сказать никто, даже, смею утверждать, и сам Сид. Так что оставим мастера наедине с хладнокровными рептилиями, отойдем в сторонку и будем наблюдать, что же у них все-таки родится...

Подполковник Негода
negoda@igromania.ru



Игорь Савенков
savenkov@aha.ru

Кабы я был царь...
Из политически-конструктивных мечтаний Бальзаминова

Tzar The Burden of the Crown

Нелегкая царская доля



R&S Вердикт

Что: RTS * **Кто:** Haemimot Multimedia / Infinite Loop * **На кого:** AoE, AoE2
Сколько: P200(PII-266), 32(64)Mb * **Вмногером:** Куда уж без этого * **Размер:** 1 CD
Рейтинг "Мании": 7.5

Коротко о главном

Наши друзья-товарищи болгары постарались и "выдали на-гора" AoE-клон под так ласкающим слух славян названием **Царь** (в российской локализации Snowball — **Огнем и Мечом**). При первом знакомстве с игрушкой возникает вполне законное отвращение — столь явное копирование всеми (или почти всеми) любимого хита, особенно второй части — **Age of Kings**: те же ресурсы, добываемые теми же батраками; те же лесопилки, поля и фермы; те же казармы, церкви и рынки на фоне многочисленных апгрейдов. Затем наступает пора открытий: ага, оказывается, тут и "магия порылась" (на манер **TA: Kingdoms**), есть таверны, в которых можно вербовать наемников целыми пачками или крутых героев поштучно; оказывается, есть почти неограниченное ветеранство с серьезными бонусами, да и тренировать своих бравых вояк можно на чучелах; есть и артефакты и шпионы, какие-то поначалу непонятные Magic Gateways... вот так, "фишка" за "фишкой", оказывается, что геймплей-то уже другой! Есть что-то новенькое, над чем можно покумекать. И нельзя сказать, что **Царь** — это круто на манер крутизны Age of Kings. Царь — это такая ненавязчивая и очень симпатичная жвачка, выполненная в прикольном стиле (чего стоят только портреты героев). Царь никоим образом не претендует на монументальность и даже историческую достоверность непревзойденного Age of Kings. Это даже скорее пародия на AoK (если угодно). Но играть приятно, затягивает! Все миссии проходятся без напряга (опять же, по сравнению с AoK). Поэтому-то мы и решили не грузить тебя ненужным солюшеном, а выдать значительно более полезный гайд.

Дела экономические

Итак, по канонам **AoE**, есть четыре ресурса: еда (food), лес (wood), камень (stone) и золото (gold). На строительство в основном идут лес и камень, на производство юнитов — еда и золото, на апгрейды и технологии — исключительно золото. Как нетрудно догадаться, добывают все это батраки (они же крестьяне, они же пеоны — словом, peasants): лес — в лесу, камень — в каменоломнях, золото — на золотых приисках. Только все эти источники имеют досадное свойство рано или поздно иссякать.

С едой гораздо проще. Всего за 200 Л (леса) строишь поле, назначаешь на него батрака — и вот тебе, можно сказать, "вечный двигатель": батрак будет исправно рыхлить землю, непрерывно добывая столь ценную еду. И поле не истощается! Единственная неприятность: если поле оставить без присмотра (в смысле, никто его не обрабатывает) на некоторое время, то оно исчезнет.

Другой "вечный двигатель" — это корова, которую можно вырастить на ферме за 300 Е (еды). Корова исправно дает молоко (по 50 Е за раз); на это дело можно назначить дояра из тех же батраков. И корова не околеет, если вовремя ее не подоить. Корову также можно забить и сразу же получить "окорочка" размером в 600 Е. (Только зачем это делать? Разве что если срочно понадобится много еды.)

Так что же выгоднее: поле или корова? Многолетние наблюдения показывают, что производительность обоих "двигателей" одинакова. Так что действуй, исходя из ситуации: если много леса, то строй поля; если с лесом проблемы, то "переводи еду в еду". Правда, с коровами попроще, если враг прорвался на твою базу. В том смысле, что с коровами ничего не случится (разве что забьют ненароком), а вот поля быстро запустеют, если убрать с них батраков.

Есть и третий источник добычи пропитания: если заметишь плещущуюся в воде рыбку — построй пристань и лови эту рыбку с помощью рыболовецких шхун. Только рыбка рано или поздно кончается.

Итак, имеются неограниченные источники еды, чего не скажешь об остальных ресурсах. Вспоминая **AoK**, задаешься сакраментальным вопросом: а нельзя ли обменивать одни ресурсы на другие? Да, можно, но только по грабительскому курсу 1:10 — за 1000 Е дадут только 100 З (золота). Так что здесь далеко не разгонишься — пользуешься кнопочкой *Convert Resources* только тогда, когда совсем припечет.

Кстати сказать, обмен ресурсов в **Царе** происходит не на рынке, а в таверне (Tavern). После изобретения некоторых технологий — это делается в купеческой гильдии (Merchants Guild) — таверна начинает оказывать и более полезные услуги. Прежде всего — заем (loan). Занять можно 1000 единиц чего



Торговать можно даже с самим собой.

Технологии/Апгрейды

Таблица №1

Технология	Цена	Кому доступна	Где изучается	Что дает
FEUDALISM	300	Всем	Замок	Батраки на 20% дешевле
ARCHITECTURE	300	Всем	Замок	Каменные стены, башни, мосты / постройка на 20% быстрее / доступ к Great Wall
LEARNING	400	Всем	Замок	Юниты могут расти до 4-го уровня / доступ к воинской гильдии
BUDDHISM	500	Азиатам	Замок	Сопротивление зданий на 50% выше / доступ к Shao Linn Monastery
GREAT WALL	600	Азиатам	Замок	Повышает на 30% HP каменных стен и башен
SLAVERY	200	Арабам	Замок	Батраки на 20% дешевле
ROTATING FIELDS	400	Всем	Ферма	Батраки собирают с полей на 2 единицы еды больше / доступ к IRRIGATION (для азиатов)
DOMESTICATION	300	Всем	Ферма	Можно разводить коров
ART OF RIDING	400	Азиатам, Арабам	Ферма	Доступ к Horse Archers
IRRIGATION	400	Азиатам	Ферма	Батраки собирают с полей на 3 единицы еды больше
COW POACHING	200	Арабам	Ферма	Батраки могут угонять коров
HORSEMANSHIP	500	Арабам	Ферма	Конники на 25% дешевле
TEMPER IRON	400	Всем	Кузница	+1 Атака в рукопашной
SCALE ARMOR	400	Всем	Кузница	+1 Защита для пехоты / доступ к Chain Mail
CHAIN MAIL	400	Всем	Кузница	+1 Защита для пехоты
ARMORED CHARIOT	300	Азиатам	Кузница	Доступ к Armored Chariots
HALBERD	600	Европейцам, Арабам	Кузница	Доступ к Pikemen
PLATE ARMOR	1400	Европейцам	Кузница	Доступ к Knights
SCIMITAR	400	Арабам	Кузница	Доступ к satraps / +1 Атака в рукопашной
SAW	400	Всем	Лесопилка	Батраки уносят на 2 единицы леса больше
CROSSBOW	400	Всем	Лесопилка	+1 Атака к стрельбе из лука
LONGBOW	700	Европейцам	Лесопилка	Доступ к Longbowmen
GOLD MINING	400	Всем	Склад	Батраки переносят на 2 единицы золота больше
STONE MINING	400	Всем	Склад	Батраки переносят на 2 единицы камней больше
ENGINEERING	400	Всем	Мастерская	+5 Атака к выстрелу из катапульт
CANNON TOWERS	400	Всем	Мастерская	Доступ к Cannon Towers
HEROISM	500	Всем	Воинская гильдия	Неограниченный опыт / доступ к героям / доступ к Leadership
LEADERSHIP	500	Всем	Воинская гильдия	Юниты возле героя быстрее набирают опыт / доступ к Honor
HONOR	500	Всем	Воинская гильдия	Герои на 50% сильнее в поединке с другими героями
WARFARE	400	Всем	Воинская гильдия	Ускоряет накопление опыта / доступ к Tactics
MERCENARIES	600	Всем	Воинская гильдия	В тавернах можно нанимать наемников / доступ к Heroes Quest
HEROES QUEST	800	Всем	Воинская гильдия	В тавернах можно нанимать героев / доступ к Fame
FAME	500	Всем	Воинская гильдия	В тавернах появляются более сильные и более опытные наемники за меньшую цену
TACTICS	800	Азиатам, Европейцам	Воинская гильдия	Ускоряет накопление опыта / можно тренироваться на чучелах
SIEGE TACTICS	1200	Азиатам, Европейцам	Воинская гильдия	Доступ к Heavy Catapults
BODY BUILDING	1200	Европейцам, Арабам	Воинская гильдия	+5 к здоровью с каждым новым уровнем
SUN-TZU'S BOOK	600	Азиатам	Воинская гильдия	Ускоряет накопление опыта
BUSHIDO	500	Азиатам	Воинская гильдия	Доступ к Horse Samurai
RIDING HORDES	500	Арабам	Воинская гильдия	+2 Атака и +1 Защита конникам / доступ к технологии Janissary
JANISSARY	600	Арабам	Воинская гильдия	Доступ к Janissaries (юнитам)
LANDING TACTICS	300	Европейцам, Арабам	Пристань	Корабли вмещают на 50% юнитов больше
HEALING	400	Всем	Большая церковь	Жрецы могут лечить / доступ к Medicine
MEDICINE	500	Азиатам, Европейцам	Большая церковь	Можно лечить с большего расстояния
MEDITATION	300	Азиатам	Большая церковь	Монахи на 25% дешевле / доступ к Philosophy
PHILOSOPHY	400	Азиатам	Большая церковь	Монахи производятся сразу 2-го уровня
KUNG-FU	400	Азиатам	Большая церковь	+1 Атака Kung-Fu юнитам (батраки, монахи и ниндзя)
TOURNAMENTS	800	Азиатам	Большая церковь	Kung-Fu units делятся опытом
MASTERY	500	Азиатам	Большая церковь	Жрецы могут подтягивать Kung-Fu юниты до собственного уровня
NINJAS	500	Азиатам	Большая церковь	Доступ к ниндзя (ninjas)
FANATICISM	400	Европейцам, Арабам	Большая церковь	+ 50% к сопротивлению зданий / доступ к Crusade
ESPIONAGE	400	Европейцам, Арабам	Большая церковь	Доступ к шпионам (spies)
BLESS	400	Европейцам, Арабам	Большая церковь	Жрецы могут благословлять (bless): +8 Атака
INQUSITION	400	Европейцам	Большая церковь	Эффект заклинания Exorcism выше на 5 пунктов
CRUSADE	1400	Европейцам	Большая церковь	Доступ к Preach Crusade
JIHAD	1200	Арабам	Большая церковь	Доступ к Jihad Warriors
TRADE ROUTES	400	Всем	Купеческая Гильдия	Доступ к торговле и караванам / доступ к Map Making
USURY	300	Всем	Купеческая Гильдия	В тавернах можно брать кредиты (loans) / доступ к Banking
SUPPLY STORAGE	500	Всем	Купеческая Гильдия	+50% к максимальной численности населения / доступ sea food (для азиатов)
BANKING	600	Азиатам	Купеческая Гильдия	+2% золота каждые 3 минуты
SEA FOOD	500	Азиатам	Купеческая Гильдия	+25% к максимальной численности населения
JEWELRY	400	Азиатам	Купеческая Гильдия	Позволяет покупать и продавать артефакты / доступ к Chemistry
GUN POWDER	500	Азиатам	Купеческая Гильдия	+10% Атака Cannon Tower / доступ к Rocket Arrow
ROCKET ARROW	800	Азиатам	Купеческая Гильдия	Доступ к Rocket Towers
CHEMISTRY	500	Азиатам	Купеческая Гильдия	+2 Атака Flaming Arrows / доступ к Gunpowder
GAMBLING	500	Европейцам, Арабам	Купеческая Гильдия	В таверне можно играть в кости
BRIBERY	300	Европейцам, Арабам	Купеческая Гильдия	Батраки могут подкупать вражеские юниты
TRADE TAXES	500	Европейцам	Купеческая Гильдия	Прибыль от торговли возрастает на 5%
MAP MAKING	800	Европейцам	Купеческая Гильдия	Доступ к Galleons
ORE FLOATATION	500	Арабам	Купеческая Гильдия	Батраки переносят на 15% единиц ресурсов больше

** Цена указана в золоте*

T7AR T7AR T7AR T7AR T7AR T7AR T7AR T7AR

Таблица №2

Орудие	Цена	Радиус видимости	Дальнобойность	Здоровье	Атака	Защита	Требуется технология
Catapult	600 Л	16	14	110	10	0	-
Heavy Catapult	1200 Л	24	22	250	25	0	Siege Tactics
Ballista	800 Л	14	12	75	40	0	-

угодно, а вернуть придется 1200 единиц того же самого. 20% — не такой уж и грабительский процент, причем он не растет с течением времени. Единственное "но" — тебе не дадут очередной заем, если ты еще не рассчитался за предыдущий. Но здесь можно сделать "финт ушами": занять 1000 З (обычно не хватает золота) и вообще не возвращать займа никогда! И ничего тебе за это не будет.

Вторая "услуга" — игра в кости (gambling). Но это для азартных (или отчаявшихся) людей, ибо, как известно, теорию вероятности не обманешь. Выглядит это так: делаешь ставку (50, 100, 150 и т. д. любого ресурса), заключаешь условия (1:1, 1:2, 1:5 или 1:10) и жмешь на *Go*. Розыгрыш происходит мгновенно, и результат тут же отражается на твоей казне. Здесь стоит дать пояснение по поводу условий: 1:1 означает, что шансы выиграть и проиграть одинаковы, а 1:10 — вероятность проигрыша в 10 раз больше вероятности выигрыша. Но в последнем случае и выигрыш будет в 10 раз больше. Например, поставил 100 К (камня), а выиграл уже 1000 К.

Имеется в **Царе** и рынок (Market). И это уже серьезно, поскольку благодаря рынкам можно обеспечить постоянный приток любых ресурсов. Здесь в роли "вечного двигателя" выступают торговые караваны, снующие от одного рынка к другому. Торговать можно не только с другими, но и самим собой, причем возможны и водные торговые маршруты (от пристани к пристани), и даже смешанные (от рынка к пристани). **/Таблица №1/**

Прибыль есть ВСЕГДА, и она тем больше, чем дальше удалены друг от друга торговые точки. Имеет смысл устраивать торговлю даже между двумя рынками, расположенными в противоположных углах собственной крепости. Здесь вполне реально получить прибыль около 10%. Например, торгуешь сам с собой едой за золото. Загружаешь на одном своем рынке 100 Е (с твоего счета списывается 100 Е), караван прибывает на другой твой рынок и сдает эти 100 Е тебе же, но получаешь ты 110 Е — вот так, из ниоткуда! Больше того — ты сам себе платишь за них 100 З, но, когда караван прибывает в исходную точку, он привозит уже 110 З. Таким образом, за одну такую поездку туда-обратно ты выгадываешь 10 Е и 10 З. Когда торгуешь с другими, 100 Е из твоей казны уходят навсегда, но приходят полновесные 110 З (если предположить, что прибыль равняется 10%).

Конечно, хотелось бы разнести торговые точки как можно дальше друг от друга (и тогда вполне реальна прибыль в 100% или даже в 300%), но тогда есть опасность, что твой торговый караван уничтожит враг. Кстати, такую же подлянку неплохо устраивать и неприятелю. Если маршрут был сухопутным, то на месте гибели каравана останется еще и кучка перевозимого им ресурса, которую можно подобрать и унести себе. Если же тонет торговое судно, то все его богатства идут ко дну морскому, как тому и положено быть.

Теперь немножечко подобьем бабки (дедок пока оставим в покое). Не секрет, что девиз **АоК** — "батраки, батраки и еще раз батраки", то есть батраков требуется ну очень много, дабы обеспечить здоровую экономику и непрерывно штамповать бойцов. Тот же самый принцип остается и в **Царе**. Поэтому очень важно как можно раньше перейти к феодализму (апгрейд в замке), благодаря чему батраки будут стоить на 20% дешевле.

Если источник ресурса находится далековато от замка, то старайся пораньше выстроить соответствующее здание, куда можно относить данный ресурс: лесопилку (Lumbermill) — возле леса, склад (Storage) — возле каменного или золотого рудника, ферму (Farm) — возле полей. На ферму можно и не разоряться, благо что поля можно раскинуть вплотную к замку. Однако ферма понадобится, если ты решишь заняться животноводством — именно на ней выращиваются коровы (предварительно потребуется технология *Domestication*). Как водится, на фермах, лесопилках и складах имеется по апгрейду, увеличивающему производительность батраков (точнее, количество переносимых за раз ресурсов). Эти апгрейды не так уж и важны, если ресурсы не носятся на большие расстояния.

Зато хорошо как можно раньше построить парочку рынков и запустить пресловутый "вечный двигатель" в виде торговых караванов. Хорошо-то оно хорошо, только вряд ли получится на ранней стадии игры. Дело в том, что недостаточно построить пару рынков (рынок стоит

Таблица №3

Технология	Цена	Кому доступно	Что дает	Как действует заклинание
CONCENTRATION	400	Азиатам	Ускоряет восстановление маны / доступ к технологии Confusion	-
CONFUSION	400	Азиатам	Заклинание Confusion	Вносит сумятицу в ряды противника, заставляя его воевать с самим собой (некоторое время)
WHIRLPOOL	300	Азиатам	Заклинание Whirlpool	Создает на воде мощный вихрь, который дрейфует некоторое время, повреждая суда
FLAMEBOLT	400	Азиатам	Заклинание Flamebolt / доступ к технологии Dragon	Огненный шарик бьет по прямой, нанося повреждение от 30 до 90
DRAGON	800	Азиатам	Кастует драконов	Кастует драконов
TURN TO STONE	300	Азиатам	Заклинание Turn to Stone	На долгое время превращает в камень
BAT	400	Европейцам	Заклинание Bat / доступ к технологии Stone Golem	Кастует летучих мышей
STONE GOLEM	800	Европейцам	Заклинание Stone Golem	Кастует каменных големов
INVISIBILITY	500	Европейцам	Заклинание Invisibility	Делает юнит невидимым на некоторое время
LIGHTNING	400	Европейцам	Заклинание Lightning	Наносит удар молнией, отнимая 150 HP
FREEZE	800	Европейцам	Заклинание Freeze	Замораживает на некоторое время, отнимая 40 HP
MAGIC CARPET	300	Арабам	Заклинание Magic Carpets / доступ к технологии Jinn	Кастует ковры-самолеты
JINN	600	Арабам	Заклинание Jinns	Кастует джиннов
WITCH CRAFTS	800	Арабам	Доступ к Magic Workshop	-
RAIN OF FIRE	800	Арабам	Заклинание Rain of Fire	Бьет по площади, отнимая 800 HP
MAGIC VISION	400	Арабам	Заклинание Magic Vision	Раскрывает небольшой участок карты
NECROMANCY	400	Арабам	Заклинание Raise the Dead	Воскрешает трупы, превращая их в скелетов

Таблица №4

Юнит	Цена	Радиус видимости	Здоровье	Атака	Защита
Orc	60 З	5	50	18	2
Dwarf	80 З	3	120	7	7
Ghost	40 З	5	60	8	0
Skeleton	30 З	5	40	4	0

200 Л + 200 Е). Надо еще исследовать *Trade Routs* (400 З), что делается в купеческой гильдии, возведение которой обходится в кругленькую сумму 2000 К + 2000 З; причем предварительно необходимо построить таверну — это еще 200 Л + 200 Е. В итоге вся эта затея обойдется в 2000 К + 2400 З + 600 Л + 600 Е, и это еще не считая стоимости караванов!

Дела армейские

В **Царе** замки (Castle) действуют как ратуши (Town Center) из **AoK**: в замках производятся батраки, туда же относятся ресурсы; в замках можно укрыть юниты (не только батраков) в случае вражеского прорыва и там же они автоматически подлечиваются. Только замки не осыпают градом стрел приближающегося неприятеля, как в **AoK**, а терпеливо дожидаются, пока он не сровняет их с землей. Отсюда мораль: небольшой гарнизон солдат необходим как можно раньше. Так что побыстрее строй казарму (Barracks) (примерно тогда, когда будет 6-8 батраков) и производи там с полдюжины пехотинцев (Footmen) и лучников (Archers). Ребята эти дешевые: стоят столько же, сколько и батраки, а дерутся лишь чуть посильнее их. Но на первое время хватит. Также необходимо начать огораживать свою территорию деревянными стенами, да и смотровые башни (Watch Towers) не помешают, если у тебя достаточно леса (потом они апгрейдятся в более сильные башни).

Для производства прочих бойцов либо требуется золото, либо надо предварительно сделать апгрейд. Исключение составляет европейский паличник (Maceman) — этот крепыш производится только за еду и не требует апгрейдов (в этом отношении европейцы оказались в привилегированном положении — у них и пехотинец (Footman) явно посильнее; зато у азиатов батрак, ронин (Ronin) и лучник стоят дешевле). Арабы могут получить сатрапа (Satrap) за те же 120 Е и с теми же характеристиками, что и у паличника, если предварительно изучат *Slavery*. Но эта технология не такая уж дорогая (200 З) и к тому же удешевляет батраков на 20%. У азиатов же есть самурай (Samurai), которого они получают без всяких апгрейдов. Правда, для производства самурая уже требуется золото, но зато он покруче сатрапа и паличника.

Далее по списку идут всевозможные конники, для производства которых требуется какая-то технология и наличие конюшни (Stable). Здесь с конюшней вышла забавная ситуация: все конники все равно производятся в казармах, а в конюшне не делается ни одного апгрейда. Так что достаточно иметь одну конюшню на все королевство, "как факт". А вот казарм желательно иметь побольше (чем дальше по игре, тем больше), дабы иметь возможность быстро произвести целую армию (казармы также имеет смысл ставить возле удаленных приисков, если на целую новую крепость денег не хватает). **/Таблица №2/**



На море царят европейцы со своими пушечными галеонами.

Для производства осадных орудий — катапульт и баллист — требуется мастерская (Workshop); изготавливаются они там же. В мастерской имеется 2 апгрейда: один увеличивает силу осадных орудий, а второй дает доступ к пушечным башням (Cannon Towers). Ряд простеньких дешевых апгрейдов оружия делается в кузнице (Blacksmith) — весьма дешевом строении стоимостью 150 Е + 150 К.

Для более серьезных апгрейдов или технологий требуется возводить дорогое здание — воинскую гильдию (Warriors Guild), обходящуюся в 2000 К + 2000 З. Помимо традиционных апгрейдов, увеличивающих крутизну уже имеющихся юнитов, есть ряд принципиально новых технологий. Прежде всего это *Mercenaries* — позволяет набирать наемников в таверне. Наемники приходят в таверну случайным образом и целыми пачками; зачастую это уже весьма опытные юниты 4-8 уровней. Наемники запрашивают внушительные суммы (счет ведется на тысячи единиц ресурсов), так что стоимость одного бойца обычно обходится в 1,5-2,5 раза больше, чем если бы ты сам произвел его в казарме. Зато здесь ты получаешь много юнитов немедленно! Кроме того, можно заполучить юниты других рас, которых ты в принципе не можешь построить сам. Так что, если у тебя прорва ресурсов, милости просим в таверну.

Если ты решил сделать ставку на наемников, тогда предварительно изучи *Fame*, что привлечет к тебе более крутых головорезов по меньшей цене.

Классическая осада крепости.

Как установить торговый маршрут?

Построй таверну, что даст возможность поставить купеческую гильдию. Изучи там *Trade Routes* — станут доступны караваны. Произведи караван и нажми в его меню на кнопочку *Trade* (у азиатов роль караванов играют батраки). Тогда появится такая вот панелька (рис.1)



Слева ты видишь две пустые клетки (1б и 2б). Нажми сначала на первую (1б), а затем той же левой кнопкой мыши щелкни (прямо на карте) по первому рынку/пристани, откуда будет вывозиться ресурс, показанный в окошке 1а. Щелкая по этому окошку, можно менять тип ресурса. Затем ту же операцию повтори со вторым рынком/пристанью. Затем можно установить количество перевозимого груза, щелкая по кнопочке 3 (щелчок левой кнопкой — увеличить, правой — уменьшить количество). По умолчанию стоит 50 (как на рисунке). Только существует максимальный предел перевозимого груза: для европейцев (в вагончиках) — 500, для арабов (на верблюдах) — 300, для азиатов (батраками) — 100.



В результате должна получится картинка типа рис.2. В этом случае с рынка забирается 300 камней, которые отвозятся на пристань, а на обратном пути с пристани берется золото.

Морские торговые пути устанавливаются аналогичным образом. В качестве торгового корабля подойдет любой, кроме рыболовецкой шхуны.

Таблица №5

Сооружение	Цена	Радиус видимости	Атака	Дально-бойность	Сопроти-вление	Здоровье	Требуется технология
Wood Wall	20 Л	1	-	-	-	2000	-
Stone Wall	+20 К	2	-	-	-	4000	Architecture
Wood Gate	200 Л	8	-	-	-	1500	-
Stone Gate	+200 К	12	-	-	-	3000	Architecture
Bridge	300 К	1	-	-	-	10000	Architecture
Watch tower	300 Л	15	7	8	100	400	-
Guard Tower	+600 Л	15	12	12	150	1000	-
Keep Tower	+500 К	15	16	16	300	2000	-
Cannon Tower	+500 К	15	40	10	300	2500	Cannon Tower
Rocket Tower	1000 Л + 400 К	25	30	20	300	1400	Rocket Arrow

Heroes Quest дает возможность нанимать в таверне героев — это уже "штучные" экземпляры. Формально герои даже имеют "отрядную принадлежность" (например, пикейщик Lancelot), но имеют такие высокие уровни, до которых не под силу дорасти простому смертному. Герои — это настоящие "орудия убийств", способные в одиночку справиться чуть ли не с дюжиной противников.

Отдельно отмечу арабов. В воинской гильдии они могут изучить *Janissary* — янычаров, "фирменное блюдо" арабов (это такой могучий конник).

Дела церковные

Каждая раса может строить маленькую церковь и большую (называются они везде по-разному, но суть дела такова). Маленькая церковь обходится дешево (200 Е + 200 К) и позволяет тренировать жрецов. Чуешь, чем дело запахло? Да, жрецы могут лечить собственные юниты, только предварительно надо освоить Healing (400 З), что делается в большой церкви, строительство которой обходится в 2000 К + 2000 З. Так что с лечением придется немного подождать.

В тех же больших церквях учат и шпионажу (*Espionage*), благодаря чему становятся доступны шпионы. Шпиону можно отдать приказ "вселиться" во вражеский юнит, и если он успеет это сделать (прежде чем его пристукнут), то в твоем распоряжении будет готовенький вражеский юнит, которым ты можешь распоряжаться по своему усмотрению (в частности, разведывать вражескую местность). В случае необходимости (или по желанию) шпиону можно отдать приказ "демаскироваться", и он явится во всей своей красе вместо "охмуренного" юнита — последний просто исчезнет. Шпионы доступны только арабам и европейцам, а у азиатов есть свое "ноу-хау" — ниндзя (Ninja), который доступен после изучения *Ninjas* в большой церкви.

Ниндзя — неплохой боец сам по себе (правда, со здоровьем у него слабовато), зато умеет маскироваться — становиться невидимым для врага на некоторое время (пока не иссякнет "личная мана"). Кроме того, ниндзя можно поручать специальные задания по ликвидации особого крутых вражеских героев или монстров (ниндзя по приказу *Murder* приканчивает голема за два удара).



Вдруг, откуда ни возьмись... целая орава крестоносцев. Так действует Preach Crusader.

Азиаты — это вообще "странные ребята". Помимо жреца, они могут тренировать в своих церквушках монахов. Монах (Monk) — это как бы начинающий жрец: сила у него послабее, да и лечить он не умеет. Но после достижения третьего уровня монаха можно превратить в жреца ненавязчивым нажатием на соответствующую клавишу — и никаких ресурсов платить не надо. Весь фокус здесь в том, что для производства монаха требуется только еда, а для производства жреца — золото. Памятуя о том, что еда добывается значительно легче, видно выгоду от такой переквалификации. Но и это еще не все. После освоения *Kung-Fu* и *Mastery* становится доступной команда *Teach* на панели жреца. Это означает, что жрец может подтягивать до своего уровня все так называемые юниты *Kung-Fu* (это батраки, монахи, ниндзя и жрецы).

Скажем, появился у тебя жрец 3-го уровня. Подводишь его к монаху-новобранцу, щелкаешь по *Teach*, а затем по монаху. Ценой нескольких единиц личной маны жреца (которая восстанавливается автоматически) монах "дорастает до кондиции", и его сразу же можно переквалифицировать в жреца. Неслабо? А как насчет того, чтобы обвесить жреца артефактами и бросить его в гущу сражения, чтобы он быстренько и безболезненно дорос до 10-го уровня, а потом поделился бы опытом с отрядом ниндзя? То-то и оно.

У европейцев тоже есть свой "бзик" на религиозной почве. Они могут освоить *Crusade* в своем соборе (Cathedral), а затем объявить крестовый поход (*Preach Crusade*), в результате чего получат 20 крестоносцев всего лишь за 1000 З + 2000 Е. Для таких крутых парней это очень дешево; к сожалению (или к счастью?) европейцы могут объявить только один крестовый поход за всю игру.

А как насчет перевербовки вражеских юнитов? Теперь она возложена на все тех же батраков и доступна только европейцам и арабам после изучения *Bribery* в купеческой гильдии. Но азиаты не так уж много и потеряли. Дело в том, что на перевербовку требуются деньги (чуть больше цены юнита), причем батрак еще должен успеть подойти вплотную к "объекту охмурения". Так что ценность сего деяния резко падает по сравнению с той же AoK.

Таблица №6

Юнит	Цена	Радиус видимости	Дально-бойность	Здоровье	Атака	Защита	Строится в	Требуется
Peasant	40 Е	5	-	50	5	0	Castle	-
Ronin	40 Е	5	-	50	7	0	Barracks	-
Archer	40 Е + 20 Л	10	6	50	5	0	Barracks	-
Samurai	90 Е + 40 З	6	-	120	10	4	Barracks	-
Horse Archer	120 Е + 40 З	12	7	75	7	0	Barracks	Art of Riding
Horse Samurai	100 Е + 60 З	5	-	160	14	4	Barracks	Bushido
Chariot	150 Е + 150 З	5	-	180	3	5	Barracks	Armored Chariot
Ninja	80 З	10	-	90	12	5	Castle	Ninja
Priest	150 З	14	-	120	10	10	Monastrey	-
Monk	250 Е	5	-	120	6	6	Monastrey	Espionage
Wizard	150 З	14	10	60	8	0	Mage Tower	-
Dragon *	800 М + 80 З	12	2	300	25	0	магом	Заклинание Dragon

** М — мана (mana)*

Зато перевербовка зданий — это за милую душу: никаких ресурсов не требуется, а доступна она всем расам. Выполняют ее все те же батраки. Выглядит это очень забавно: батраки подходят к указанному зданию и начинают вокруг него чего-то копать. А само здание "сопротивляется", на что указывает показатель Resistance на панели здания (циферки возле сердечка в самом верху панели). Более того, оно как бы "откапывается", так что в одиночку батрак никогда не сможет перевербовать почти ни одно здание. Поэтому на это задание лучше всего отряжать с полдюжины батраков (чем больше, тем быстрее идет перевербовка).

Таблица №7

Юнит	Цена	Радиус видимости	Дальнобойность	Здоровье	Атака	Защита	Строится в	Требуется
Peasant	50 Е	5	-	50	5	0	Castle	-
Footman	50 Е	5	-	65	6	3	Barracks	-
Archer	40 Е + 20 Л	10	6	50	5	0	Barracks	-
Maceman	120 Е	5	-	120	8	0	Barracks	-
Pikeman	90 Е + 40 З	5	-	75	8	4	Barracks	Halberd
Longbowman	90 Е + 70 З	16	12	50	6	2	Barracks	Longbow
Knight	120 Е + 90 З	5	-	120	12	6	Barracks	Plate Armor
Crusader		5	-	180	15	8	Cathedral	Crusade
Priest	150 З	20	18	60	20	0	Cathedral	-
Spy	150 З	12	-	50	20	0	Castle	Espionage
Wizard	150 З	14	10	60	5	0	Mage Tower	-
Caravan	400 Е + 200 Л	7	-	350	0	0	Market	Trade Routes
Bat	25 М	10	-	20	3	0	Магом	Заклинание Bat
Stone Golem	120 З + 600 М	10		400	25	0	Магом	Stone Golem

Перевербовка — дело стоящее, благо что ресурсов не требует, а в результате можно получить принципиально новое здание (другой расы) и иметь доступ к тому, чего у тебя не было. В заключение только добавлю, что ряд близлежащих зданий усиливает "естественную сопротивляемость" построек. Это замок, застава (Outpost), гавань (Harbour), магическая башня (Mage Tower), купеческая гильдия, воинская гильдия и большая церковь.

Дела магические

/Таблица №3/

Чтобы овладеть магией, надо сначала накопить как минимум 2000 К + 2000 З — именно во столько обходится строительство магической башни. В башнях производятся собственно маги (wizards) — 150 З за штуку для любой расы, а далее в тех же башнях можно разучивать заклинания: по 5-6 штук на расу стоимостью по 300-800 З. Каждая раса имеет свой уникальный набор заклятий. Есть среди них и заклинания, вызывающие существ.

У азиатов только одно такое существо (зато какое!) — дракон (Dragon) собственной персоной, описывать достоинства которого нет никакой необходимости. Арабам доступен джинн (Jinn) — чуть послабее дракона будет, зато те же арабы могут касТовать и волшебный ковер (Magic Carpet) — летунразведчик и перевозчик в одном лице. На коврик можно загрузить до 8 тварей (даже конница запихивается в него неведомым образом) и быстренько перебросить по воздуху в желаемую точку. Одно плохо — коврик запросто может сбить отряд лучников.



Нет, это не подкоп под вражеский замок, а его... "охмурение".

У европейцев тоже парочка Summon Creatures: летучая мышка (Bat) и голем (Golem). Голем уступает дракону только в подвижности и маневренности (летать, увы, не может), зато это самая "толстая" тварь в игре — 400 единиц здоровья! (Ну чем не слон из AoK!) А летучая мышка — прекрасный дешевый разведчик.

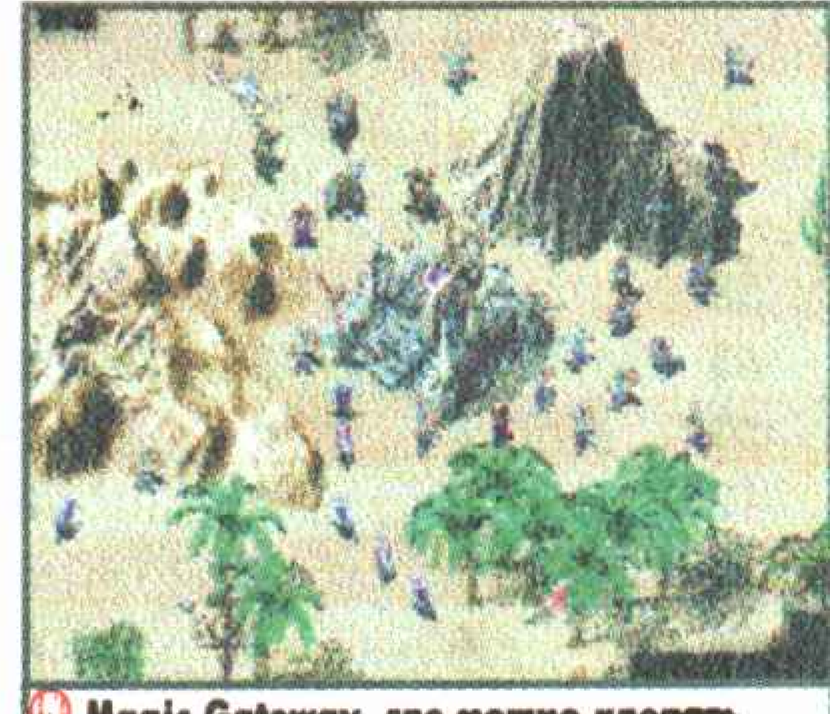
Самым мощным и самым полезным набором боевых заклинаний обладает арабский маг. Его огненный дождь (*Rain of Fire*) бьет по площади, отнимая 800 единиц здоровья! Никакой юнит не выдерживает огненного дождя (окромя супер-пупер-героев). С помощью этого заклинания можно элементарно рушить ворота, стены и башни крепостей, отправляя заодно на тот свет оказавшихся рядом защитников. И никаких катапульт не надо! Заклинание воскрешения мертвых (*Raise the Dead*) ОЧЕНЬ полезно в крупных заварушках, когда трупы валятся буквально пачками. Ведь все воскрешаемые скелеты (в том числе и из трупов врагов) переходят на твою сторону! Всегда полезно открыть удаленный участок карты с помощью магического видения (*Magic Vision*). У азиат же есть весьма нехилое заклинание помрачения сознания (*Confusion*), при умелом применении которого

Таблица №8

Юнит	Цена	Радиус видимости	Дальнобойность	Здоровье	Атака	Защита	Строится в	Требуется
Peasant	50 Е	5	-	50	5	0	Castle	-
Footman	50 Е	5	-	50	6	1	Barracks	-
Archer	40 Е + 20 Л	10	6	50	5	0	Barracks	-
Pikeman	60 Е + 50 З	5	-	75	6	2	Barracks	Halberd
Satrap	120 Е	5	-	120	8	0	Barracks	Slavery
Heavy Cavalry	100 Е + 60 З	5	-	90	10	2	Barracks	-
Horse Archer	100 Е + 50 З	12	7	75	6	2	Barracks	Art of Riding
Jihad Warrior	100 Е	5	-	60	10	2	Barracks	Jihad
Priest	150 З	20	18	60	20	0	Mosque	-
Spy	150 З	12	-	50	20	0	Castle	Espionage
Mage	150 З	14	10	60	8	0	Mage Tower	-
Camel Trader	500 Е	5	-	150	0	0	Market	Traderoutes
Janissary	120 Е + 80 З	5	-	130	18	4	Barracks	Janissary
Flying Carpet	80 З + 500 М	8	-	90	1	0	магом	Заклинание Carpet
Jinn	50 З + 300 М	8	-	300	20	5	магом	Заклинание Jinn

можно нейтрализовать целую армию противника (перебьют друг друга).

На применение всех заклинаний расходуется личная мана мага, которая автоматически восстанавливается с течением времени. На вызов существ (кроме летучей мыши) требуется также золото. /Таблица №4/



Magic Gateway, где можно клепать орков, гномов, скелетов и призраков.

К "делам магическим" можно также отнести магические ворота (Magic Gateway) — это сооружение не может строить никто, и оно изначально либо присутствует, либо не присутствует на карте. Чтобы "завоевать" его, достаточно подвести к нему любой свой юнит (точно так же его можно отвоевать у врага). После этого там можно производить орков (Orc), гномов (Dwarf), призраков (Ghost) и скелетов (Skeleton). Скелет — это вообще самый слабый юнит в игре, зато для его производства требуется только еда, тогда как остальная троица требует золота.

Дела защитные

/Таблица №5/

Деревянные стены, равно как и деревянные башни, и деревянные ворота, доступны уже с самого начала игры. Надо не полениться пораньше отгородить свою крепость хотя бы стенами. Ворота и башни можно оставить на "чуть потом". Деревянные башни бывают двух видов: сначала всегда ставится более слабенькая смотровая башня, которую затем можно проапгрейдить до сторожевой башни (Guard Tower). Далее, с изобретением *Architecture*, все это хозяйство можно перевести на "каменную основу": проапгрейдить стены, ворота и башни до "каменного состояния". Причем здесь, опять же, есть два вида каменных башен: более слабая Keep Tower (которая по-прежнему пускает стрелы) и пушечная Cannon Tower (чтобы иметь возможность ее строить, надо провести в мастерской одноименное исследование).

Хитрые азиаты имеют некоторое преимущество в деле обороны: только им доступна еще и ракетная башня (Rocket Tower) (ставится отдельно, а не апгрейдится), правда, лишь после цепочки открытий *Chemistry — Gun Powder — Rocket Arrow*.

Дела морские

А вот здесь все однотипно: все расы строят одинаковые пристани (отличающиеся только внешним видом) за одинаковую цену и производят там совершенно одинаковые рыболовецкие суда (Fishing Boat, Pinque и Hulk). Правда, европейцам тут подфартило: они могут строить самый мощный корабль — галеон (Galleon) — и, стало быть, господствовать на море. Только это преимущество обычно слабо сказывается, тем более что в Царе можно строить (и разрушать) мосты, тем самым сводя на нет роль небольших водных преград.

Все корабли, за исключением Fishing Boat, вооружены и могут перевозить войска.

Дела экспловые

Накопление юнитами опыта — это еще одна фишка, которая роднит Царя с TA: Kingdoms и уводит дальше от AoK. И фишка эта весьма существенная: если стрелок-новобранец имеет Атаку 5 и Защиту 0, то ветеран-стрелок 8-го уровня обладает Атакой 9 и Защитой 3.

Как водится, юниты набираются опыта, участвуя в свирепых сечах. Но есть способ и получше (нет, не "Рондо"), в смысле — безопаснее. Тренировка на кошках... тьфу, чучелах (dummy). Выглядит это очень просто: ты ставишь это самое чучело (за 300 Л) и даешь приказ любому юниту напасть на него. Затем смотришь: через минуту-другую юнит уже добрался до 8-го уровня и отошел от чучела. А отошел он из-за того, что большего таким способом до-



Большая заварушка в маленькой бухте.

стичь нельзя (и это правильно!). Второй недостаток — чучело все же "ветшает" от такого с собой обращения (что тоже правильно), так что на одном чучеле обычно можно натренировать только парочку юнитов. Третий недостаток — чучело можно строить только после изучения (за 800 З) науки *Tactics*, что делается в воинской гильдии, которую еще надо построить за 2000 К + 2000 З.

Наконец, есть и четвертый недостаток, правда, он относится исключительно к арабам: они вообще лишены возможности ставить чучела! Выходит, они обделены в смысле возможностей накопления опыта? А вот и нет: им есть чем это компенсировать. Но прежде сделаем небольшое лирическое отступление.

Артефакты

Вот и еще один крен в сторону RPG... или аркады — ведь за эти самые артефакты, как правило, не надо биться, а разбросаны они бывают по всей карте (кто первый утащил, тот и молодец). Артефакты не шибко разнообразны. Их только 5 видов: мечи, луки, щиты, магические книги и зелья. Мечи дают прибавку к Атаке (рукопашной), щиты — к Защите, луки — к Стрельбе. Зелья восстанавливают здоровье или повышают уровень, а магические книги дают какое-нибудь заклинание. Только заклинание это обычно можно применять лишь несколько раз (редко — неограниченное число раз); на применение такого заклинания может требоваться мана,

Здания*

Здание	Цена	Радиус видимости	Сопротивление	Здоровье	Требуется
Поле (Field)	200 Л	1	-	100	-
Дом (House)	75 Л	4	50	500	-
Лесопилка (Lumber Mill)	100 Л	4	80	800	-
Склад (Storage)	200 Л	5	80	800	-
Ферма (Farm)	200 Л	5	80	800	-
Пристань (Harbor)	200 Л + 200 Е	8	200	1400	-
Кузница (Blacksmith)	150 Л + 150 Е	5	80	800	-
Мастерская (Workshop)	150 Л + 150 Е	5	80	800	Кузница
Малая Церковь	200 К + 200 Е	6	200	1000	-
Таверна (Tavern)	200 Л + 200 Е	5	150	1000	-
Рынок (Market)	200 Л + 200 Е	8	200	1400	-
Казармы (Barracks)	200 К + 200е	6	500	1400	-
Конюшня (Stable)	200 Л + 200 Е	5	80	800	-
Застава (Outpost)	400 К + 200 Л	8	500	2000	Замок
Замок (Castle)	1500 К + 1500 Л	12	1000	8000	-
Большая Церковь	2000 К + 2000 З	8	700	5000	-
Башня Магов (Mage Tower)	2000 К + 2000 З	8	700	5000	-
Гильдия Купцов (Merchants Guild)	2000 К + 2000 З	8	700	5000	Таверна
Гильдия Воинов (Warriors Guild)	2000 К + 2000 З	8	700	5000	Кузница
Мастерская Магии (Magic Workshop) **	300 К	5	200	1200	Witchcrafts

Л — лес (wood), Е — еда (food), К — камень (stone), З — золото (gold)

*** Magic Workshop доступен только арабам*

а может и не требоваться. В последнем случае заклинание может применить любой юнит, а не обязательно маг.

Луки, мечи и щиты автоматически повышают характеристики своего владельца, а вот зелья и заклинания еще надо применять. Например, если израненный юнит нашел зелье, повышающее здоровье, то это еще не значит, что его здоровье автоматически поправится, как только он подберет заветный пузырек. Чтобы применить зелье, надобно сначала щелкнуть по небольшому такому квадратику примерно в центре панели юнита (он между стрелочками). Тогда в нижней части панели появятся инвентарные иконки (на месте иконок приказов). Теперь, чтобы применить зелье, надо щелкнуть по нему левой кнопкой мыши — курсор примет форму руки. Наведи курсор на тот юнит, который хочешь вылечить (в том числе можно и на самого себя), и щелкни левой кнопкой мыши.

Артефакты можно передавать. Чтобы сделать это, надо войти все в ту же инвентарную панель и щелкнуть по артефакту правой кнопкой мыши — курсор примет форму артефакта. Останется только навести курсор на того, кому надо передать артефакт, и щелкнуть левой кнопкой мыши.

Так вот, возвращаясь к нашим арабам. Только арабы могут строить магическую мастерскую (Magic Workshop), в которой можно производить артефакты по заказу. Но за эти артефакты всегда приходится расплачиваться золотом. Минимальная цена — 100 золотых. За эту сумму получается меч с Атакой +3. Далее сумму можно увеличивать с шагом в 100 3, при этом Атака будет повышаться на +2 с каждым шагом. Например, за 200 золотых имеем меч с Атакой +5, за 300 уже Атака +7 и т. д. практически до бесконечности. Луки, щиты и зелья "устроены" аналогичным образом (только зелья всегда повышают только здоровье: 100 3 — 3 HP, 200 — 5 HP, 300 — 7 HP и т. д.).

Что же это получается? Да почти то же самое, что с тренировкой на чучелах. Только там лес переводится в опыт, а здесь золото переводится в характеристики. Конечно, золото — ресурс более дефицитный, чем лес, зато за скромную сумму в 3000 золотых можно сварганить меч с Атакой +61 и снабдить им своего супергероя, что сделает его практически непобедимым — такой эффект в принципе невозможен на чучелах.

Остается упомянуть еще азиатов. Они могут покупать и продавать артефакты на своих рынках (после изобретения *Jewelry*). Но в смысле покупки их возможности сильно ограничены (не в пример арабам) — ведь купить они могут только то, что случайным образом появляется на рынке. А вот возможность продать ненужный артефакт (если таковой найдется, хе-хе) — это может оказаться весьма кстати в условиях нехватки золота. Только не пытайся хитрить, купив артефакт, а затем продав его — так ты ничего не выгадаешь.

Упомяну еще напоследок, что имеется буквально море апгрейдов и технологий, ускоряющих накопление опыта и эффект ветеранства (чего стоит только *Body Building*, прибавляющий по 5 HP за каждый уровень). Так что накопление опыта в **Царе** — это действительно серьезная "фишка", на которую можно и нужно ставить.

Расовые особенности

Asia

/Таблица №6/

Азиаты имеют явный бонус в начале игры, что позволяет взять им резкий старт. Речь идет о более дешевых батраках и более дешевых начальных боевых юнитах — ронинах и лучниках. Дешевые батраки дают возможность быстрее сколотить могучую экономику, а дешевые лучники и ронины — задавить своих противников еще в зародыше. Азиатам также рано доступен самурай — сильный юнит за сравнительно небольшую цену. У них же, пожалуй, самый ценный магический юнит — дракон. Дракон хорош не только в чистой резне; он — идеальное средство подорвать экономику противника, совершая внезапные налеты на рыболовецкие шхуны и батраков, трудящихся на отдаленных приисках. Ниндзя — весьма экзотический юнит, и далеко не всегда можно извлечь выгоду из его невидимости и способности совершать внезапные нападения.

В целом: большинство азиатских юнитов подешевле, но и послабее своих аналогов других рас. Поэтому азиаты обычно берут числом.

Euro

/Таблица №7/

Европейцы обладают самыми сильными, но и самыми дорогими юнитами. Они имеют стандартный "рыцарский" набор юнитов с традиционной сильной комбинацией рыцарь (Knight) + Longbowman. Если эту армию дополнить еще "толстыми" големами, то такую мощь очень и очень трудно остановить. Однако еще надо добраться до возможности строить такую армию. Ведь для производства Knight + Longbowman надо сделать пару апгрейдов общей стоимостью 2100 золотых, а голем требует два апгрейда ценою в 1200 3 (плюс к тому надо построить магическую башню и натренировать как минимум одного мага — все это влетает в копеечку). Так что европейцам крайне необходима очень здоровая экономика и, как следствие, больше времени, чтобы проявить всю свою силу. На ранней стадии игры у европейцев единственный плюс — более сильный пехотинец.

В целом: у европейцев самая могучая армия, но и требующая недюжинной экономики.

Arab

/Таблица №8/

Арабы занимают как бы промежуточное положение между азиатами и европейцами. За парочку апгрейдов они могут сделать своих батраков столь же дешевыми, как у азиатов, следовательно, догнать тех по темпам развития экономики. С другой стороны, арабская армия в целом будет послабее армии европейской. Зато арабы довольно быстро (не в пример европейцам) могут добраться до своего "фирменного блюда" — могучего конника, янычара, с не менее "фирменным" апгрейдом *Riding Hordes*. Затем можно сконцентрироваться только на производстве этих конников и смести буквально все и вся их толпой, не дав европейцам толком развиться. Янычар столь могуч, что эффективно расправляется с деревянными сторожевыми башнями (благо противник редко когда успевает отстроить пушечные башни), так что даже не надо тащить с собой катапульты и, следовательно, тратить время и ресурсы на их производство.

В целом: арабы — нечто среднее между азиатами и европейцами; могут сделать ставку исключительно на янычар; у них самые мощные и полезные боевые заклинания.

Управление

Здесь все достаточно стандартно. Есть только два новшества, на которые стоит обратить внимание. Первое — любому юниту можно отдать приказ "разведывать местность" (Explore). Тогда он будет с завидным упорством прочесывать окрестности, раскрывая новые участки карты. Только делает он это прямолинейно (то есть тупо), подставляясь под огонь врага и никак не стремясь обходить опасные зоны. С другой стороны, это дает возможность сконцентрироваться на более важных делах, уделяя разведке не столь пристальное внимание. Приказ полезный, особенно если есть "пушечное мясо", которое не жалко отправить на убой.

Наш отряд подоспел вовремя.

Второе — компьютеру можно доверить ведение хозяйства, управление армией или и то, и другое вместе. В первом случае компьютер сам будет строить поля, фермы, лесопилки и прочее, а также штамповать батраков и отправлять их на новые разработки ресурсов; это может быть полезно, если ты отправился в серьезный боевой поход. Во втором случае компьютер берет на себя военную инициативу: сам штампует армию и посылает ее на бой в только ему ведомое место; конечно, это несерьезно, однако таким путем (включая и отключая опцию) можно наводить "шухер" в стане врага, не отвлекаясь самому на столь пустяковое дело. Третий случай — это вообще прикол: можно откинуться на спинку кресла, вооружившись чашечкой чая, кофе или чего там еще, и наблюдать, как компьютер режется сам с собой.

Age of Wonders

Чудеса бывают

Игорь Савенков
isavenkov@mail.ru

R&S: Вердикт
Что: Походовая стратегия * **Кто:** Triumph Studios / G.O.D. * **На кого:** HoMM3, Warlords
Сколько: P200(PII-266), 32(64)Mb * **Вмногером:** По e-mail, модему и сети * **Размер:** 1 CD
Рейтинг "Мании": 8.1

Жучиная халява

В непропатченной версии есть баг, позволяющий заполучить все 7 "магических фишек" уже после 3-й миссии. Для этого начни и быстренько ПРОИГРАЙ 4-ю миссию (перед ней как раз даются 2 фишки). Затем жми на Resume и получай еще 2 фишки перед началом все той же миссии.

Куда хочешь, начальник

Любую миссию из любой кампании можно играть как отдельный сценарий. Соответствующий файл с расширением .csm (например, dwarf4.csm) из директории /CAMPAIGN перепиши в директорию /CUSTOM с расширением .hsm (будет dwarf4.hsm). Данная миссия станет доступной из меню Scenario. Можно даже сделать известной всю карту с самого начала, если отменить Exploration (правда, fog of war не исчезнет).

Скажи-ка, дядя, ведь недаром...

Герои набираются опыта, даже не делая ничего - просто за то, что прожили день и остались в живых. Правда, очень медленно. Этот процесс можно ускорить, если брать новичков в сражение вместе с крутыми героями. Пусть даже новички и не участвуют в битве, но сам факт присутствия на поле боя дает им дополнительную экспу.



Только в самых крупных городах доступны все юниты расы.

Десять старушек - рупь

Учитывай, что обычные юниты зарабатывают experience только убивая другие юниты. При этом опыт приобретает лишь тот юнит, который нанес фатальный удар. Число зарабатываемых experience points равняется уровню убиенной твари. Например, за убийство Axeman'a первого уровня дается 1 exp, а за Karagh четвертого уровня - 4. Чтобы стать "серебряным" ветераном, юнит должен набрать 2 x level очков опыта, а для "золотого" ветеранства требуется 6 x level поинтов, где level - уровень юнита. К примеру, лучнику первого уровня (level=1) требуется 2 exp, чтобы получить серебряную медальку, и 6 exp - для золотой.

Дешево и сердито

Не пренебрегай дешевым заклинанием первого уровня Enchant Weapon (Cosmos). Конечно, оно дает всего лишь +1 Attack, +1 Damage, но вместе с тем и Magic Strike. То есть возможность бороться с этими ужасными тварями, обладающими Physical Immunity.

Ноги, крылья и хвосты...

Отличный трюк с защитой города: оставь там хоть самую захудалую летающую тварь, и тогда город не сможет атаковать даже наикрутейшая армия противника, если в ней нет юнитов, способных бороться с "летунами"!

Воздушный - не значит слабый

Обрати особое внимание на Air Elemental - прекрасный разведчик-летун с хорошими боевыми характеристиками и Physical Immunity! Защитник из него тоже весьма неплохой: ведь в охраняемый им город даже не сунется армия, не умеющая бороться с летающими тварями или обладающая только физическим оружием.

Ловкие парни

Даже из небольшого отряда маломощных стрелков можно сделать killer stack, если применять тактику "hit and run". Начни сражение и пусти вперед только одного воина, дабы выманить войско противника. Затем быстренько отведи его к основной группе. Твои стрелки успеют сделать по 1-2 выстрела, прежде чем враг до них доберется. После этого сразу же выводи свое войско из сражения (retreat). Затем никто не помешает тебе снова начать это же сражение и повторить тот же трюк. Тактика, конечно, не универсальная, но срабатывает в подавляющем большинстве случаев. (Пример: играя за гномов, сделай такую группу из пяти гигантов, посадив их для большей маневренности на воздушный шар.)



Главное - первому не подставиться под выстрел.

ИНФОЗОНА

Кевин Митник на свободе!

Совсем недавно из тюрьмы после пятилетнего заключения вышел самый известный хакер нашего времени - Кевин Митник. В интервью CBS Митник гордо назвал себя "Джеймсом Бондом компьютерного мира", попутно заявив, что признает факт нелегального потыривания информации откуда не следовало, однако не считает себя вором, так как совершил это деяние не ради обогащения. Джеймс Гуд Робин Бонд, в общем.

Впервые он попался на глаза властей еще в 1981 году (ему тогда было 17 лет) за кражу руководств из лосанжелеской коммутационной станции "Pacific Bell", но ввиду младого возраста был отпущен на поруки. Уже через год он был уличен во взломе систем университета Южной Калифорнии - на этот раз ему пришлось отсидеть полгода. Его еще несколько раз задерживали, а в 1988 году, на суде, адвокату Кевина удалось убедить судью, что хакерство - это болезнь, как алкоголизм. И приговор был относительно мягок, всего лишь год заключения.

После этого случая Митник хоть и не "завязал", но зато стал гораздо осторожнее. Ордер на его арест, выписанный в 1992 году, очень долго не могли привести в исполнение. Его ловила команда опытных профессионалов, среди которых был небезызвестный эксперт по безопасности из компьютерного центра в Сан-Диего Цитому Шимомура. Впоследствии Шимомура совместно с Джоном Маркоффом, журналистом из газеты "New York Times", выпустил в свет книгу о том, как ловили Митника.

По приговору суда, 36-му Кевину еще три года нельзя пользоваться компьютером и любым другим средством коммуникации, кроме обычного телефона. Ему будет очень сложно найти работу, и скорее всего, он начнет делать деньги со своего имени.

Сергей Янин
yanin@mail.ru

Игровой Самиздат

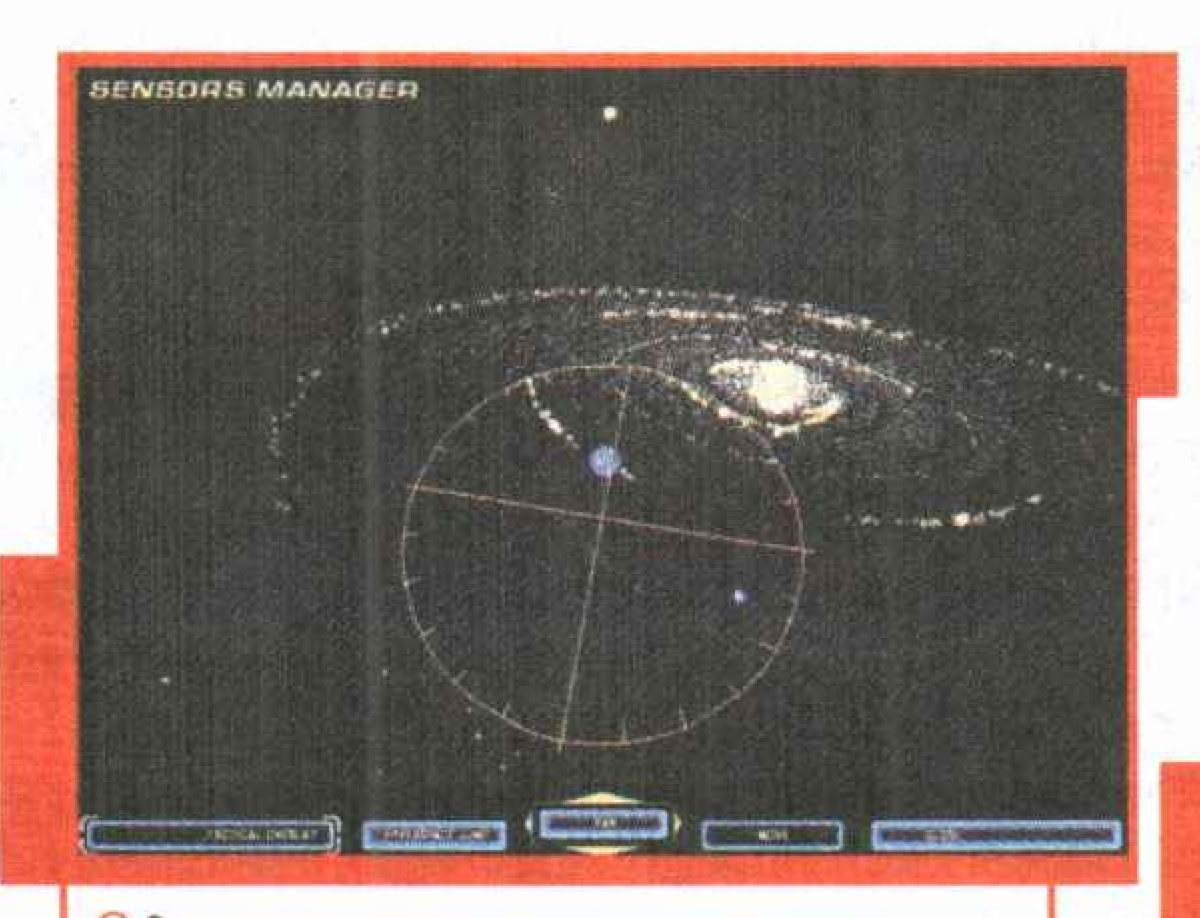


Подполковник Негода
negoda@igromania.ru

Каждому - по отдельному "Домашнему Миру"

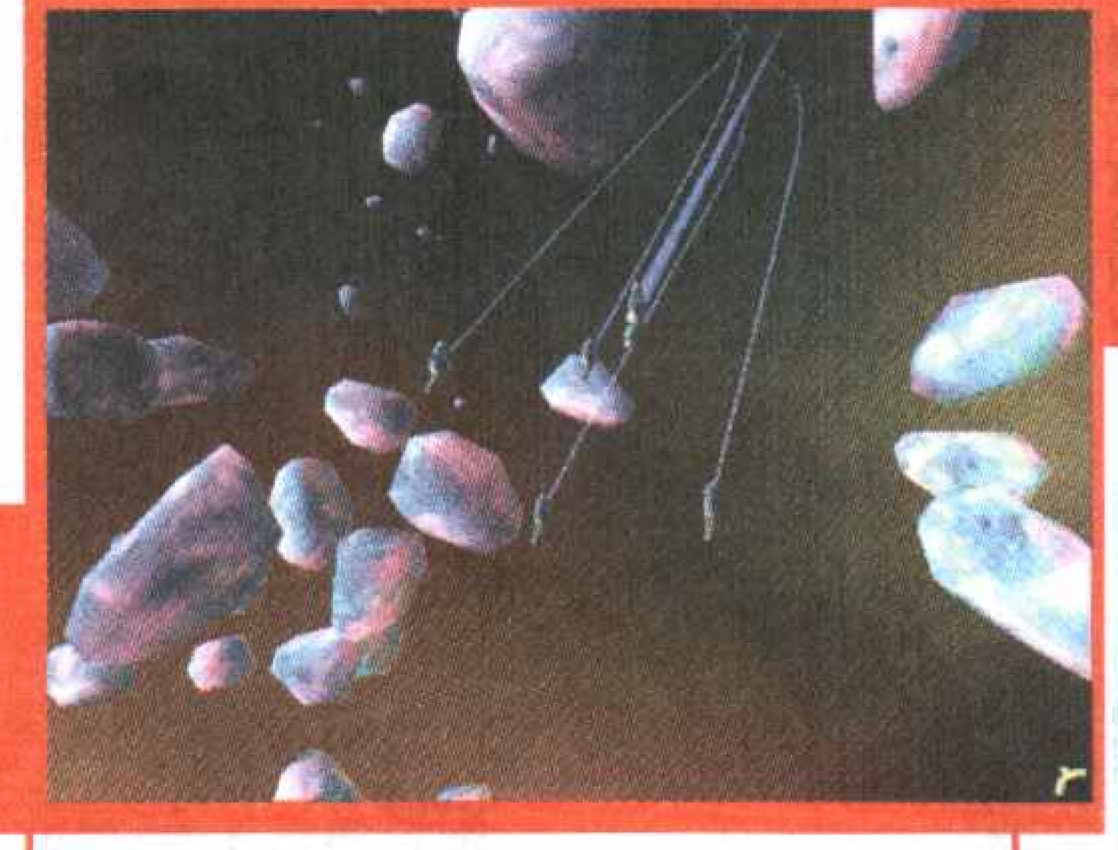
Homeworld, как выпендрежно это ни прозвучит, открыл новые, на этот раз АБСОЛЮТНО трехмерные горизонты на традиционно плоском или, в лучшем случае, псевдотрехмерном стратегическом поле. Как и всякая уважающая себя игра, Homeworld имеет поклонников, которые, как и всякие уважающие себя поклонники, творят карты, чтобы продлить жизнь любимой игре. Как и всякий уважающий себя журнал, мы не можем остаться равнодушными к народному творчеству. Хотя попытки и предпринимались - отдельными лицами. Хотя, увы, лицами их больше не назовешь...

http://dl.fileplanet.com/dl/dl.asp?StrategyPlanet/hwmaps/Genesis240D.zip - Genesis 240D. Грандиозная карта во всех смыслах этого слова. Обладая просто исполинскими размерами, она выжимает из игры столько стратегии, сколько возможно. Ресурсы ограничены, каждую покупку нужно десять раз обдумать, из-за размеров невозможна тактика rush (хотя бы из-за того, что у страйк крафтов не хватает горючего для "беспосадочного" перелета к противнику). Контроллеры ресурсов строить нельзя, а значит, без carriers не обойтись. Одним словом - высший стратегический пилотаж. Да, забыл сказать: она еще и очень красиво нарисована.



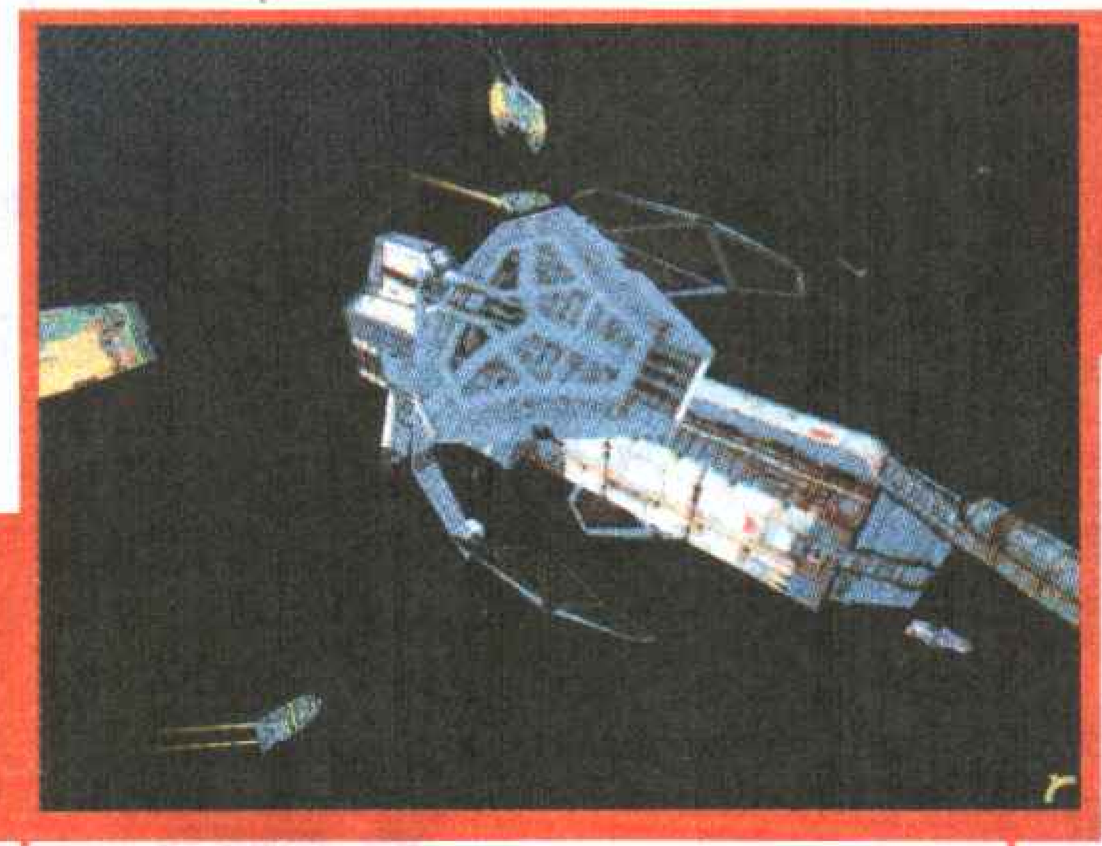
Эта карта - целая солнечная система с восемью планетами, ядром, поясом астероидов и даже кометой!

http://dl.fileplanet.com/dl/dl.asp?StrategyPlanet/hwmaps/Convergence.zip - Convergence. Карта с изюминкой. Местная вселенная представляет собой поток астероидов, сгущающийся по мере приближения к центру, где находится огромное ядро - средоточение ресурсов. Таким образом, неизбежные столкновения усиливаются по мере сближения коллекторов двух враждующих сторон и достигают апогея, когда "харвестеры" обгрызают с двух фронтов центральное "яблоко". По стилю игры - быстрая схватка с минимумом экономики. Тактика - защитить свои контроллеры, в то время как интерсепторы, прячась в астероидах, атакуют вражеские.



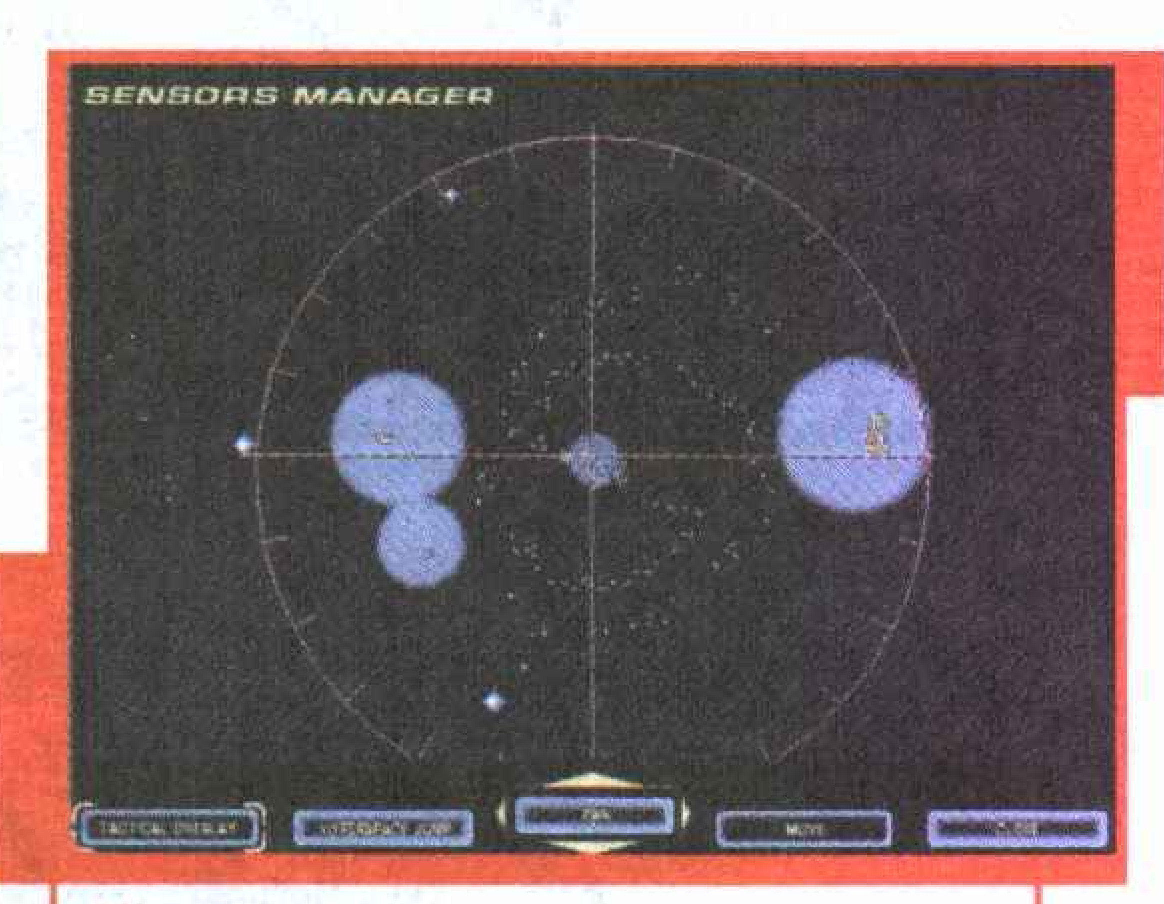
Засады в астероидах - это, похоже, единственная эффективная здесь стратегия.

http://dl.fileplanet.com/dl/dl.asp?StrategyPlanet/hwmaps/DebrisField.zip - Debris Ring. Уникальная возможность поуправлять Turanic'овским флотом. Действие происходит на орбите их уничтоженной планеты, и космос буквально усеян нефункционирующими кораблями, которые только и ждут твоего salvage-корвета. Заодно оценишь, какое дерьмо эти Turanic raiders. Единственный нормальный корабль, Ion Array Frigate, ты мог протестировать в кампании, а все остальное - редкостный отстой. Впрочем, игра на данной карте от этого менее интересной не становится.



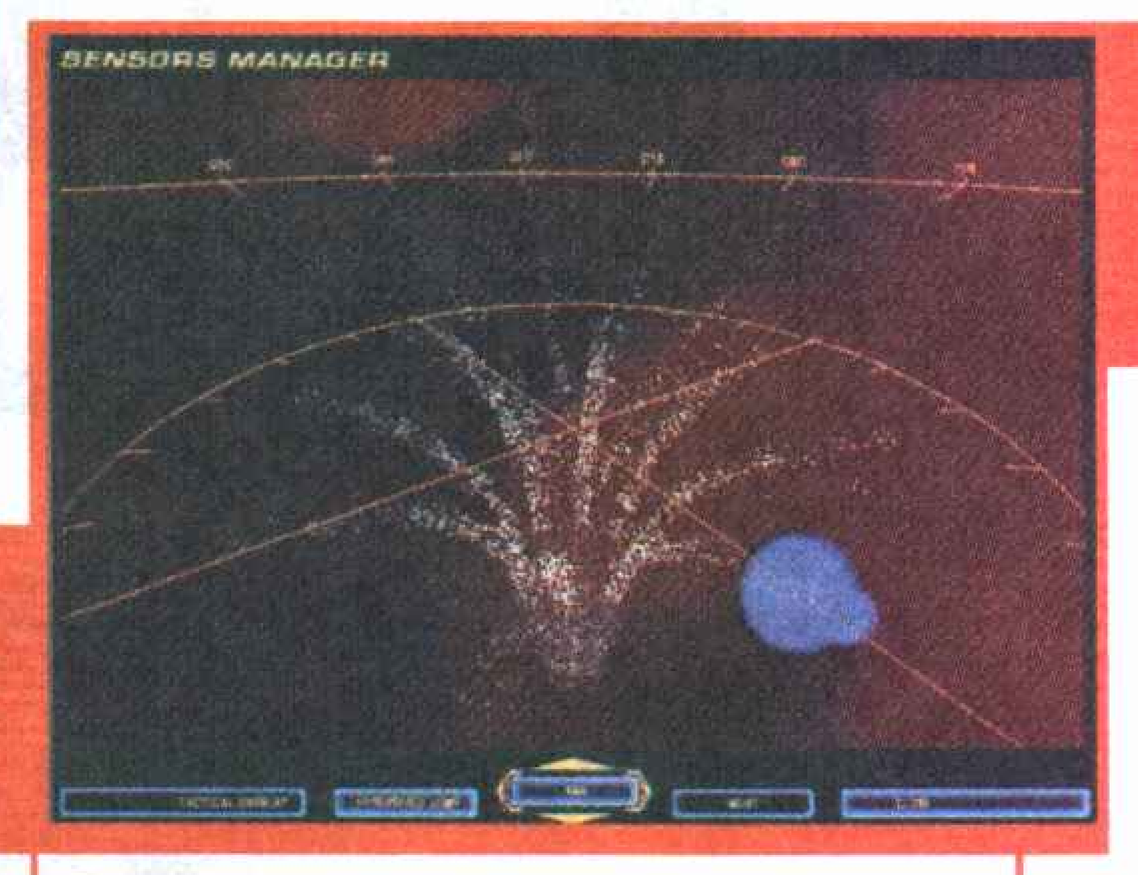
Ионный фрегат - надежда и оплот Turanic raiders.

http://dl.fileplanet.com/dl/dl.asp?StrategyPlanet/hwmaps/Helix.zip - Broken Helix. Карта выглядит как огромная спираль или цепочка ДНК. Причем игроки стартуют на одном и том же конце спирали. Таким образом, необходимость накапывать ресурсы с самого начала сталкивает обоих игроков, поэтому активные боевые действия разворачиваются уже в первые минуты. Напряженный тип игры, но с одним небольшим недостатком. Чаще всего весь кайф продолжается не больше десяти минут...



Вот так, вниз по спирали, бок о бок с противником, теряя коллекторы...

http://dl.fileplanet.com/dl/dl.asp?StrategyPlanet/hwmaps/Valley_Vortex.zip - Valley Vortex. Карта в виде цветка или фонтана. Как и многие другие, использует вертикальную ось активней, чем привычные две, так что летать "вверх-вниз" придется чаще, чем "вправо-влево". Преобладает неторопливый тип игры, с основными конфликтами ближе к середине и даже к концу развития технологий. Хотя можно попробовать и скаутами, в самом начале...



Ну и в какой телескоп вы, граждане, увидели такую конструкцию в космическом пространстве?

TS с человеческим лицом



Что такое Tiberian Sun, надеюсь, ты знаешь. Что такое MOD, тоже, наверное, слышал. Теперь сложи эти два понятия вместе, и ты поймешь, о чем у нас сейчас пойдет речь. На всякий случай напомню: TS-моды меняют параметры файла rules.ini, отчего некоторые юниты начинают стрелять быстрее, некоторые - ходить медленнее, а то и вообще появляются новые, созданные автором mod'а юниты и виды оружия. Если коротко - это тонкая настройка игры в соответствии со вкусом и предпочтениями каждого.



www.cncts.com/editing/mods/tsgold311.exe - TS Gold. Перечислять все возможности этого мода было бы неуважением к читателю, ибо половина списка будет занята названиями новых юнитов. Поэтому просто отсылаю тебя по вышеприведенному линку - сам разбирайся, что к чему. Скажу только, что, кроме тучи новых юнитов и корректив к параметрам существующих, мод вносит улучшения и в поведение AI (например, компьютер теперь строит стены вокруг базы).



www.cncts.com/editing/mods/lot.zip - LoT. Эта модификация целиком посвящена новым юнитам, хотя для многих из них используются картинки оригинальных юнитов из TS. Среди интересного: GDI Howitzer - дальнобойная противотанковая гаубица, Patriot Missile Launcher - тяжелая ракетная установка, Sniper Tower - э-э-э... снайперская вышка, разве не понятно? У NOD: Hover Mammoth, Chameleon Sniper (cloaked), Bunker и т. д.

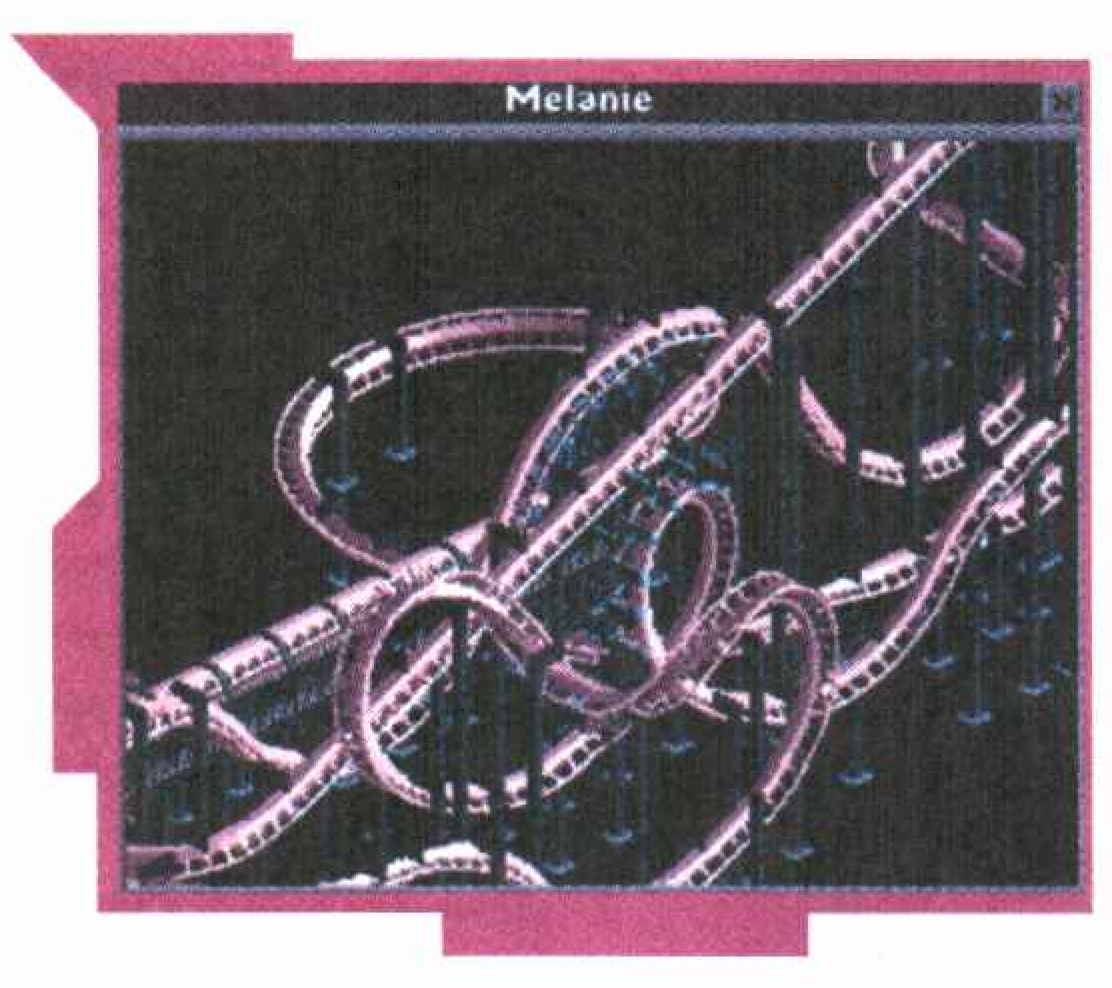
www.cncts.com/editing/mods/tiberiummist.zip - Tiberium in the Mist. Танки автоматически давят пехоту, возвратный огонь здесь ведется более агрессивно, можно ставить в очередь на производство до 15-ти юнитов (вместо пяти), артиллерия чаще мажет, тибериум быстрее растет, обещаны улучшения в AI, добавлено несколько юнитов, почти все - с собственной графикой. Юниты в основном традиционные: легкий танк, тяжелый танк, легкий пехотинец, тяжелый пехотинец...



www.cncts.com/editing/mods/balance13.zip - Balance. В этом моде меня удивило то, что здесь юниту стало легче достичь статуса ветерана (почти во всех остальных модах - наоборот). В остальном изменения носят скорее косметический характер. Кое-что сильнее, кое-что слабее, быстрее, дешевле, дороже, длиннее, короче... Хм, нет, это уже не то. У всех юнитов - новые элитные способности. Добавлена снайперско-гранатометающая Guard Tower для обоих сторон. Ну, вот и все из основного.

Рельс на пляже

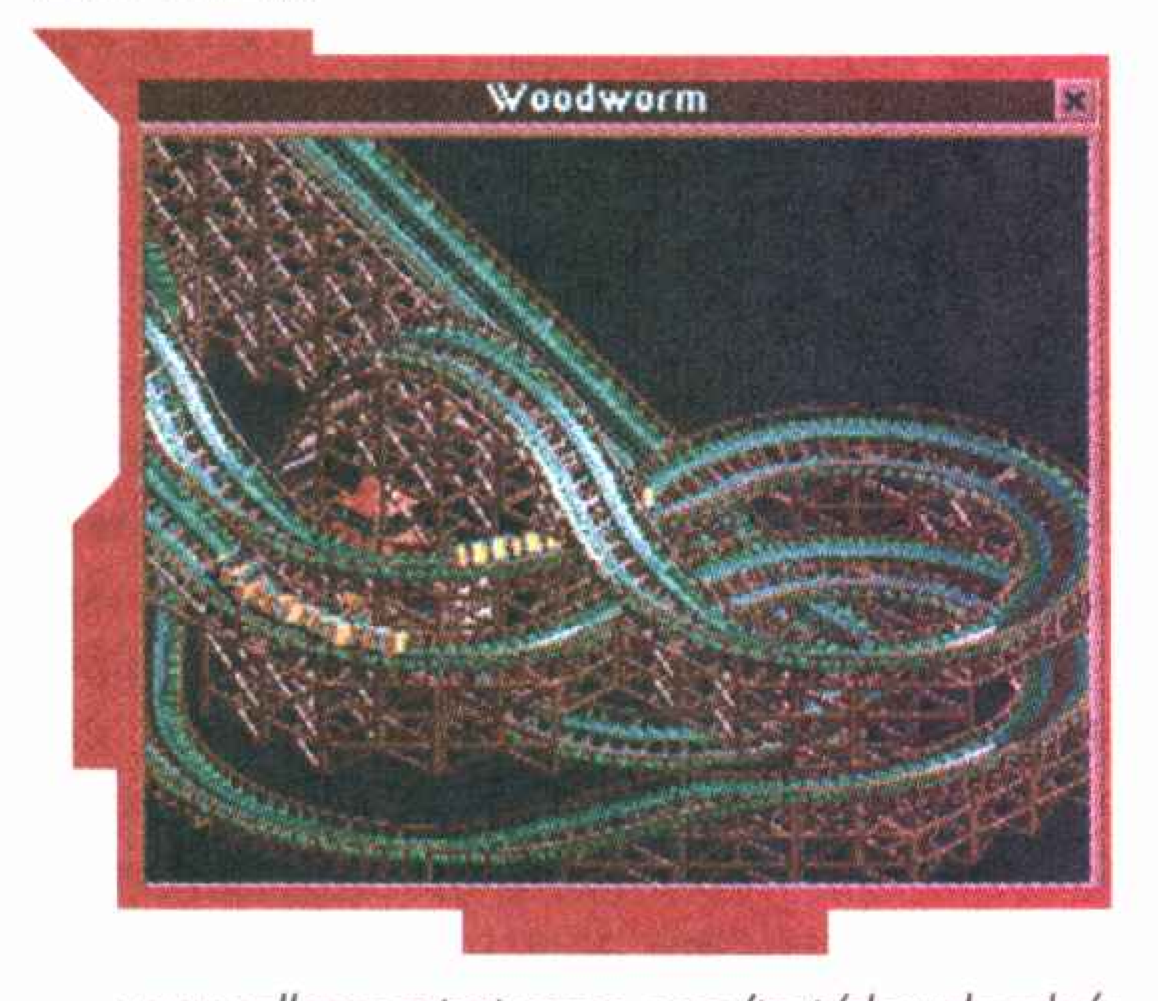
Если ты играл в Roller Coaster Tycoon, то наверняка сталкивался с проблемой прокладки "роллер костеров" собственного дизайна. Чтобы один конец сошелся с другим, часто приходилось сравнивать с землей чуть ли не полпарка, и все равно аттракцион частенько выходил не "катабельным". Так вот - если для тебя это действительно большая проблема, считай, что она решена. С официального сайта игры ты можешь скачать целые коллекции готовых "роллер костеров" на все случаи жизни!



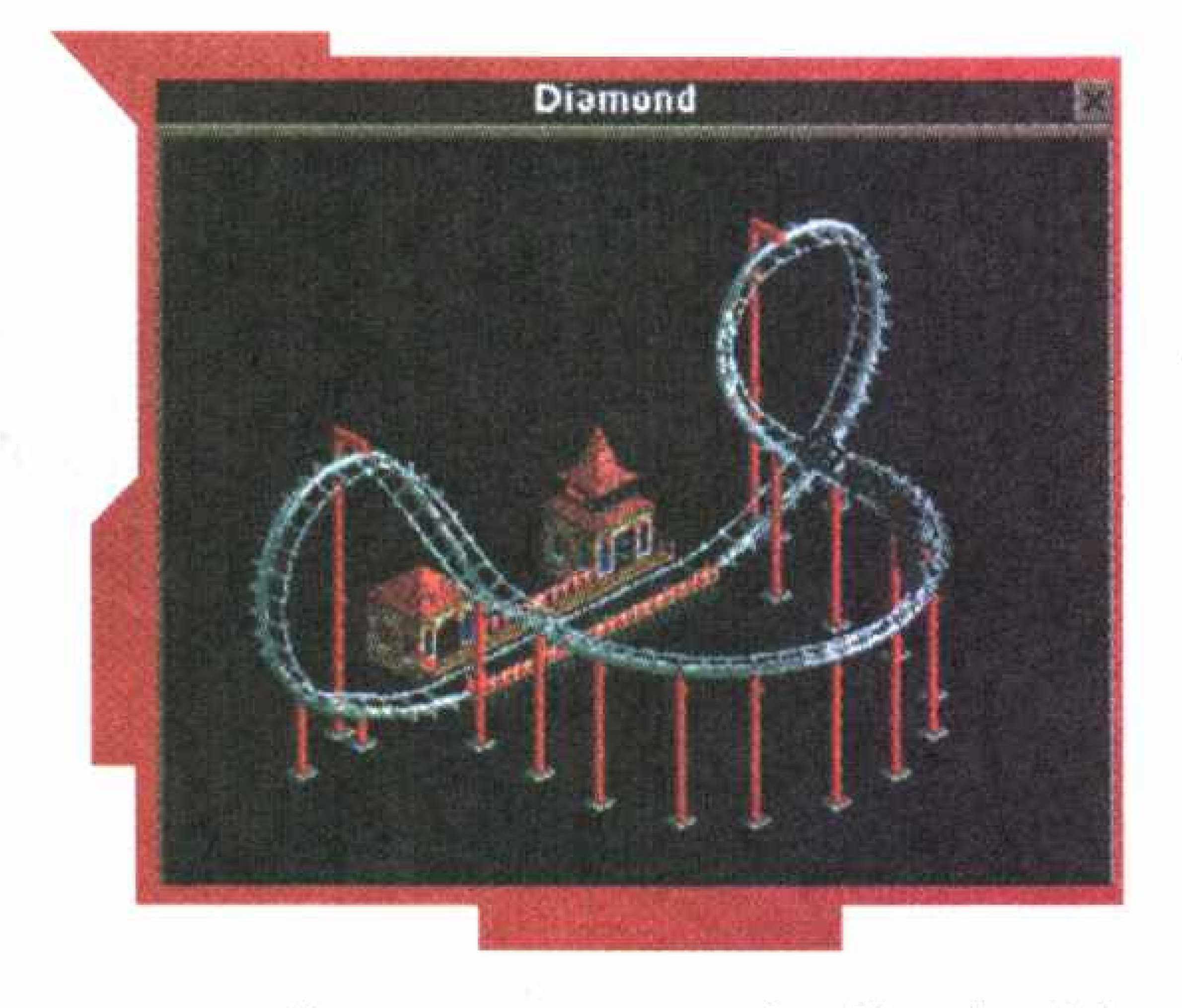
www.rollercoastertycoon.com/test/downloads/special_rides_original.html - Original Collection. Самая первая коллекция Криса Сойера, создателя RCT. Включает 14 аттракционов - от самых больших до совсем маленьких.



www.rollercoastertycoon.com/test/downloads/special_rides_beastly.html - Beastie Collection. Набор стальных костеров (Steel Roller Coaster). Кстати, каждый из них назван в честь какого-нибудь животного. 10 штук.



www.rollercoastertycoon.com/test/downloads/special_rides_woodies.html - Woodies Collection. Как следует из названия, это - набор деревянных роллер костеров. Про них можно сказать только одно: большие и дешевые. 10 штук.



www.rollercoastertycoon.com/test/downloads/special_rides_gem.html - Gem Collection. Еще одна коллекция аттракционов. Тут собраны так называемые corkscrew roller coasters (то есть самые лихо закрученные). Правда, встречаются и мелкие экземпляры, вроде того, что на картинке. 8 штук.

А заодно, до кучи, раз уж ты будешь на этом сайте - скачай и парочку официальных сценариев. Хуже не будет!

Homeworld для мазохистов: редакторы

Разговор о редакторах для Homeworld'а нужно начать с ключевого вопроса: что ты, собственно, хочешь этим редактором сделать? Большинству поклонников HW, терзаемых страстью к творчеству, я бы порекомендовал остановиться на создании собственных карт. Но если ты маньяк, мазохист или программист (что примерно одно и то же), то можешь скачать себе крутой редактор для ваяния MOD'ов. Впрочем, обо всем этом подробней - ниже.

Допустим, ты все-таки решил не извращаться и нарисовать карту. Как это сделать и что для этого нужно? Беда в том, что порисовать, то есть самостоятельно поводить кисточкой по Фотошопу, в данном случае тебе не удастся - создание карты в HW ограничивается только изменением параметров существующих карт (даже если ты пишешь все с нуля). Досадно, но - поверь моему опыту - даже таким образом можно получить такой левел, что закачаешься. Впрочем, тут есть и одно преимущество: не надо качать никаких здоровых программ, все, что тебе понадобится, - это сама игра и... notepad. Ибо вся информация о хоумворлдовских картах хранится ТОЛЬКО в текстовых файлах, поэтому notepad и заменяет любой редактор. Однако на блокноте далеко не уедешь, тем более если не хочется ночами просиживать за бесчисленными строчками с цифрами; поэтому я расскажу тебе о нескольких полезных утилитах для облегчения жизни HW map maker'a.

Кстати, первую утилиту тоже качать не надо - она находится на сидюке с игрой и называется MissionMan. Эта программа создает все необходимые текстовые файлы для карты. С помощью MissionMan можно задавать некоторые (не все!) параметры - остальное все равно придется делать ручками. К тому же эта программа отличается особой глючностью на некоторых компах. Так что в И-нет лезть все-таки придется.

Например, сюда: ***http://dl.fileplanet.com/dl/dl.asp?StrategyPlanet/hwmaps/edit/Derelizer.zip***. Там лежит прога **Random Derelict Placer**, которая сама раскладывает по карте ресурсы (астероиды, газовые облака), а также другие объекты. Преимущество - не надо вводить сотни координат вручную. Недостаток - объекты раскладываются в случайном порядке, а не там, где ты указал.

http://dl.fileplanet.com/dl/dl.asp?StrategyPlanet/hwmaps/edit/RingMaker.zip **-** Ring Maker. Утилита, задающая набор координат, которые можно использовать для создания "колец" ресурсов. Преимущество: в отличие от упомянутой программы, Ring Maker "рисует" осмысленные координаты, а не выдает случайный набор чисел. Недостаток: слишком ограниченные возможности применения.



http://dl.fileplanet.com/dl/dl.asp?StrategyPlanet/hwmaps/edit/juicyV1.exe **-** JUICY Distribution Maker. Служит для создания .dist файлов (там хранятся значения количественного соотношения ресурсов). Преимущество: удобно - вместо того, чтобы вводить значения ручками, достаточно просто покрутить слайдбаром. Недостаток: мало облегчает работу, поскольку .dist файлы и так маленькие и пишутся за несколько минут.

http://dl.fileplanet.com/dl/dl.asp?StrategyPlanet/hwmaps/edit/Homesong.zip - Homeworld Music Extractor. Как следует из названия, извлекает музыку из HW_music.wxd на CD. Зачем это нужно? Чтобы, прослушав все мелодии, ты мог выбрать, какая из них будет звучать на твоем собственном уровне (к сожалению, свои мелодии записывать нельзя). Преимущество: можно просто насладиться красивой музыкой, это того стоит. Недостаток: программа имеет довольно отдаленное отношение к мэпмейкерству. ;-)

* * *

Если же все-таки "блокнотное" творчество тебя не удовлетворило и ты хочешь чего-то покруче, получи покруче. Как насчет ваяния собственных MOD'ов?

http://dl.fileplanet.com/dl/dl.asp?StrategyPlanet/hwmaps/edit/BigViewer.zip **-** BIG Viewer. Позволяет просматривать хоумворлдовские .big файлы, где хранится основная информация об игре. Все, что тебе там приглянулось, с помощью этой проги можно вытащить на свет божий. С этими данными можешь делать все, что заблагорассудится, но чтобы создать свой, модифицированный .big, тебе понадобится другая утилита.

http://dl.fileplanet.com/dl/dl.asp?StrategyPlanet/hwmaps/edit/BIGaddendum.zip **-** BIG File Specs Addendum. Вот с этой программой можно уже не только потрошить, но и создавать .big файлы. Вернее, сама программа называется **BIGGIE**, а в комплекте с ней поставляется обширная инфа по "биговской" структуре. Если освоишь все, что там написано, значит, ты уже готов создать свой MOD.

«Ночное» редактирование



Если все, что написано выше, кажется для тебя слишком замороченным, а рисовать "простые" карты для StarCraft или Age of Kings тебе не к лицу, то попробуй свои силы в чем-то менее туманном, но не менее трехмерном. Как раз очень кстати недавно вышел редактор для игры Nocturne. Им мы и займемся.

ftp.infowire.net/ NocturneEditor.exe - Nocturne Editor. Это достаточно мощный и удобный редактор, причем (что немаловажно) к нему написано очень толковое руководство (минимальные системные требования для прочтения руководства - знание английского). Это описание можно найти на сайте *www.3dactionplanet.com/ spookhouse/*.

Принцип работы довольно стандартен: создаем новую миссию, ставим одно помещение, другое, первого персонажа, второго... Придумываем и вставляем триггеры, настраиваем кучу параметров, тестируем - и произведение готово. Осталось только собрать все необходимые файлы в один .pod файл (нечто вроде .zip, только специфический, ноктюрновский), и его можно не только использовать в своей игре, но и закачивать на фанатские сайты в И-нете, где уже созданы целые коллекции .pod'ов. Кстати, один из таких архивов можно найти на вышеуказанном сайте, а точнее, вот здесь: *www.3dactionplanet.com/ spookhouse/ potd_archive.shtml*.

В зависимости от уровня твоей подготовленности ты можешь либо ограничиться косметическими изменениями (загрузить готовую миссию, поиграть с настройками - главное, чтобы все работало), либо заняться серьезным творчеством. Тут тоже есть варианты. Можно натянуть нарисованный в Фотошопе скин на готовую модель, а можно сварганить и свою, например, в 3D Max. Причем тебе даже не обязательно рисовать скин с нуля. В руководстве подробно описывается, как найти и извлечь текстуру модели (aka скин) из соответствующего файла, после чего ты можешь лишь слегка изменить ее в графическом редакторе. Например, взять и подрисовать... деталь анатомическую какую-нибудь, например. В общем, ориентируйся на свой вкус, а мера испорченности сама даст знать о себе.

Редактор вполне неплохо продуман, предусмотрены такие фишки, как плагины для 3D Max, Light Wave и Photoshop. Или, например, дубликат персонажа. С помощью этой команды можно очень быстро создать целую ораву врагов. Скажем, стаю оборотней. Ты же не будешь для каждого оборотня прописывать отдельные установки?

Удобство этого редактора - не только в его полезных фишках, но и в грамотном интерфейсе и управлении. Честно признаться, я ненавижу, когда нечто трехмерное требуется рисовать или редактировать в двухмерных приложениях. Для этого нужно иметь неслабое пространственное воображение и героическое терпение. Тут у ноктюрновского редактора все в порядке. Он такой же трехмерный, как и сама игра, навигация по рабочему полю осуществляется стрелками и всякими там пейдж апами, перемещаться можно в атмосфере полной трехмерной свободы действий. То есть нарисовал модель или текстурку, повесил ее на стену, и можешь полетать, полюбоваться ею с разных ракурсов. Красота!

Конечно, есть еще огромное количество настроек и параметров, отдельно можно поговорить и про триггеры, и про тонкости управления редактором, но все это я оставляю выяснить тебе самому. Удачи!

Nick Silin
nicksnick@mail.ru

"Каждый гражданин имеет право раскрыть заговор против Императора"
Ацтекская Конституция

Ацтеки: Проклятие Золотого Города
Неисповедимы пути Тескатлипоки

R&S:Вердикт
Что: Квест * **Кто**: Cryo Interactive Entertainment / Руссобит-М
На кого: На любой исторический квест от Cryo
Сколько: P166(P200), 16(32)Mb * **Вмногером**: Не бывает * **Размер**: 1 CD
Рейтинг «Мании»: 7,5



Во все времена люди боролись за власть. Всеми доступными способами и средствами, не жалея ни собственного здоровья, ни чужих жизней. Не были исключением и древние народы, только способы борьбы были более варварские. Интриги, заговоры, подлоги, оговоры - постоянные спутники власти.

Многих, очень многих не устраивал повелитель империи ацтеков Монтесума. Несколько высокопоставленных персон организовали заговор, целью которого было коварное убийство сотен невинных людей - предполагалось отравить источники с питьевой водой. После этого можно было бы обвинить Монтесуму во всех несчастьях и свергнуть его. Но, как часто бывает в подобных случаях, не все пошло так, как было задумано. Один из предателей одумался и решил раскрыть заговор императору. Разумеется, его ждала смерть. Случайно свидетелем убийства стал молодой охотник по имени Капил (Маленький Змей), которому умирающий передал опознавательный знак заговорщиков - змеиное ожерелье. Роковое украшение принесло ему много бед: родители Маленького Змея взяты в заложники, да и жизнь самого охотника висит на волоске. Теперь все зависит от его сообразительности и находчивости. Раскрыть заговор или умереть...

Прохождение

Посмотри по сторонам, потом поговори со старичком Киластли. Оказывается, это местный доктор, он может помочь тебе добрым советом. Повернись направо, пройди до конца деревни и зайди в лес. Курсор превратится в зеленый свиток. Щелкнув левой кнопкой мыши, ты вызовешь на экран карту. На ней можно выбрать место для дальнейшего перемещения. Некоторые позиции станут доступными позже.

Вернись в деревню и подойди к дому с красным входом. Зайди внутрь - это твое собственное жилище. Подойди к правой стене и посмотри вниз. Открой решетчатую коробку и забери из нее зерна какао-бобов - в мире ацтеков какао-бобы выполняют роль денег.

Щелкни правой кнопкой мыши - появится инвентарь. Чтобы воспользоваться какой-либо вещью, нужно взять ее и применить на выбранном объекте. Вернись на улицу и зайди в дом с красным входом. Пройди вперед и обрати внимание на светлую фигурку, стоящую на постаменте около дальней стены. Поверни направо и снова поговори с доктором. Он попросит плошку с едой для жертвоприношений. Подойди к скульптуре, открой небольшую дверцу на груди и возьми плошку с едой. Отдай ее доктору.


Я стражник, просто стражник.

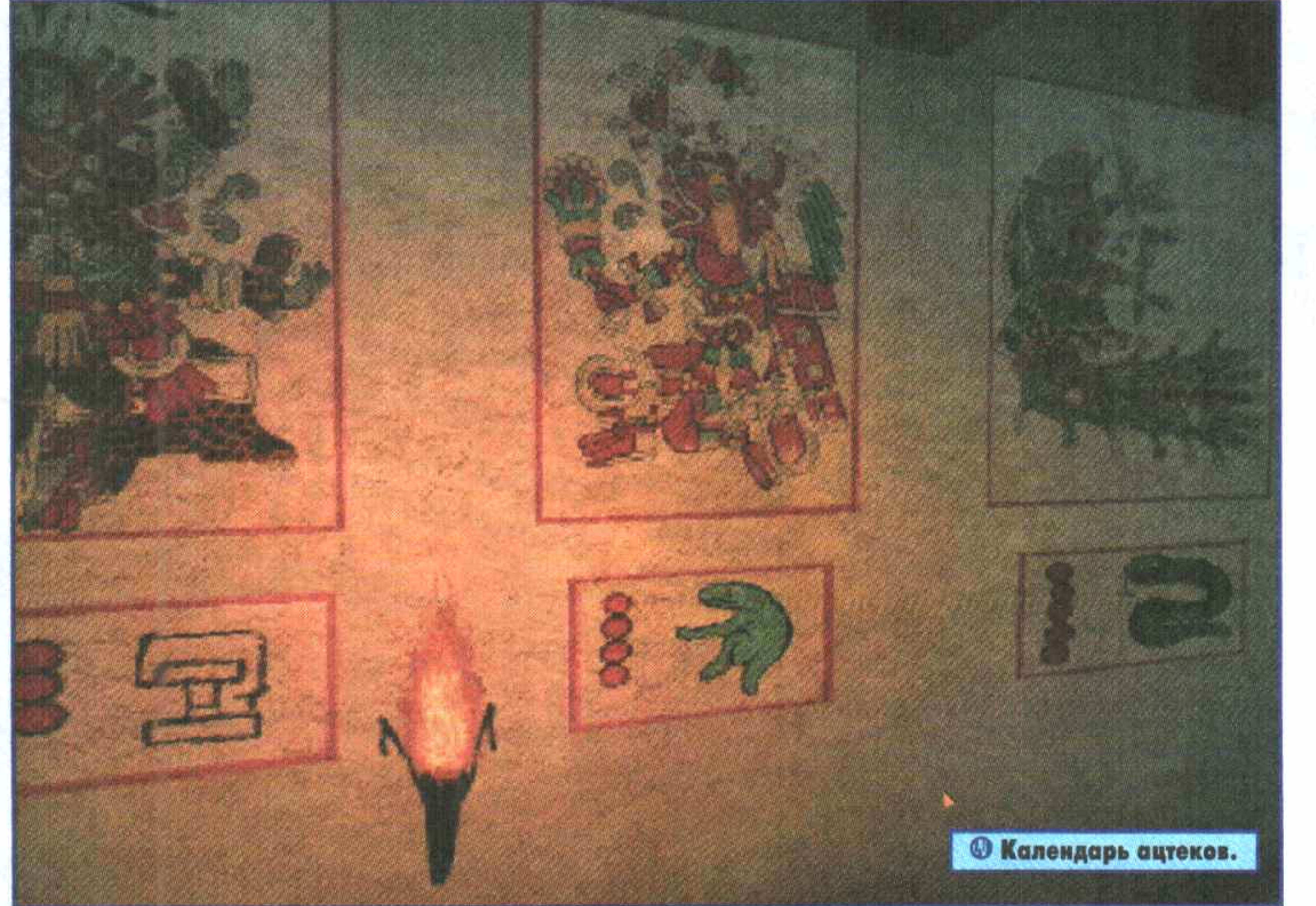
Человек, умерший в лесу у тебя на руках, передал тебе золотое ожерелье. Доктор посоветует отправляться в город купцов и поговорить с поэтом по имени Тлатли. Так и поступи.

Какая неприятность! Тебя поймал убийца и хочет отдать в руки правосудия, свалив всю вину на тебя. Надо убегать. Повернись направо и беги между домов, пока не окажешься на берегу канала. Прыгай в лодку и плыви прямо, пока не подплывешь к стражнику, стоящему в лодке. Поверни направо, подплыви к небольшой пристани. Зайди на берег и по тропинке, идущей мимо дома, перейди через остров к другому каналу. Сядь в лодку, поверни налево и плыви прямо, пока не появится возможность воспользоваться картой. Отправляйся в купеческий квартал Тлателолко.

Перед тобой находится дом с красным входом, а позади тебя - мост. Обойди дом слева и иди прямо, пока не увидишь дом с желтой дверью. Зайди внутрь. Удивительное дело, над городом висит какое-то проклятие. Поэт, к которому ты так торопился, мертв. Поговори с пожирателем грехов. Скажи, что ты - друг поэта, и заплати пять какао-бобов за работу. Пожиратель грехов отдаст тебе змеиное ожерелье, оставшееся от поэта. Оно чертовски похоже на то, которое отдал тебе умирающий господин.

Пройди во внутренний дворик. Слева, у стены, лежит кусок пергамента, запачканный кровью. Подними его и рассмотри, нажав в инвентаре левую верхнюю кнопку. Затем пройди дальше, во двор, и зайди в небольшую комнатку справа. Поговори с рабом. Спрашивай его, что случилось, до тех пор, пока он не сознается, что перед смертью хозяин посылал его в город ремесленников за бирюзой.

Вернись к телу поэта. Пожиратель грехов уже ушел. Подними желтую циновку около ложа и возьми спрятанное под ней украшение. Выйди на улицу.


Календарь ацтеков.


А из нашего окна площадь красная видна.

О-опс - дорогу перегородили солдаты, а с ними тебе лучше не встречаться. Вернись во внутренний дворик и снова поговори с рабом. Он посоветует тебе воспользоваться проходом, который выходит прямо на канал. Подойди к проходу и подожди, пока мимо не проплывет лодка. Разбегись и прыгни в нее, а затем спрыгивай на противоположный берег. После чего пройди вперед и поверни в первый поворот налево. Вернись к знакомому мосту и по карте иди в город ремесленников.

Поговори с молодым человеком, спроси, где можно купить бирюзу. Оказывается, это город перьевых мастеров и бирюзы здесь нет. Зато есть девушка, которую зовут Бирюза, а живет она в конце квартала. Поверни налево и иди по переулку, пока не столкнешься с девушкой. Спроси, как ее зовут, - как раз ее-то ты и искал.

Расскажи девушке о смерти поэта. Она попросит доказательств. Отдай ей украшение, которое нашел под циновкой в доме поэта. Бирюза скажет, что поэт чего-то боялся, но не говорил, в чем дело. Он оставил подруге лист со стихотворением-загадкой. Сама она ничего в нем понять не смогла. Забери стихотворение - может, сам сможешь в нем разобраться. А еще поэт хотел покинуть город вместе с перьевым мастером Чакоатлем. На твое законное требование встретиться с мастером девушка ответит, что уже поздно и лучше тебе переночевать у нее.

Утром по карте вернись в город ремесленников. Сделай шаг вперед и поверни направо. Зайди в дом Чакоатля и поговори с его рабом. Ну что за мерзкий, жадный тип! Без денег он даже разговаривать не хочет. Отдай ему два зернышка какао-бобов. Пройди во двор и поговори с мастером. Теперь, чтобы продвинуться в расследовании, тебе необходимо попасть во дворец и поговорить с господином по имени Женщина Змея. Просто так тебя туда не пропустит охрана, но выход есть. Мастеру дали заказ на изготовление щита из перьев и велели как можно скорее доставить его во дворец. Щит почти готов, осталось доделать совсем чуть-чуть. Тебе придется завершить работу, зато будет достойный повод появиться во дворце.


Флора центральной полосы.

Для выполнения задания тебе потребуются краски. Справа, в углу, стоит недоделанный щит. Посмотри на него. Обрати внимание, какие краски мастер использовал при работе. На щит необходимо установить несколько маленьких и больших цветных перьев. Вернись в купеческий квартал и по правому переулку иди на рынок. У продавщицы, сидящей слева, купи желтую и голубую краски. Повернись направо и пройди вглубь рынка. У стены в темноте сидит торговец - купи у него синюю и красную краски. Вернись в мастерскую и принимайся за работу. Вылей краски в специальные углубления справа. Бери по одному маленькие перышки и, макая их в соответствующие краски, заполни узор. Желтый фон, синяя полоса, красная вставка. Все очень просто. Теперь - большие перья внизу. Дважды должен повторяться один и тот же набор цветных перьев: зеленый, голубой, красный. Воткни зеленое перо. Возьми белое перо, покрась его и вставь на место. Возьми готовый щит в руки и покажи его мастеру. Ну вот, теперь все в порядке.

С высоко поднятым щитом отправляйся на площадь Теночтитлана, чтобы попасть во дворец. С моста посмотри направо, вниз, на воду. Запомни, где находится лодочник. Иди прямо по широкой дороге. Поговори с нищим, просящим милостыню, и дай ему два какао-боба. Нищий взамен отдаст тебе золотой браслет. Неплохой обмен, не правда ли? Вернись к лодочнику, поговори с ним и передай привет от профессора. Он предложит перевезти тебя к пристани, на которой выгружают налоги. За такую услугу не жалко отдать пару зернышек. Садись в лодку и - вперед.

Подойди к сборщику налогов и скажи, что ты - его новый помощник. Тебя тут же завалят работой. Необходимо распределить поступившие налоги между несколькими городами, причем в определенных пропорциях. Попробуй; однако элементарный подсчет показывает, что распределить налоги так, как того требует закон, невозможно. Скажи об этом сборщику. Он сообщит, что у большого города должно быть две корзины ракушек, а у маленьких - по одной. Так их и расставь. Шкуры ягуаров разложи так: три - наверху, по две - внизу. Уравновесь все тюками с материей. Одна корзина с ракушками останется в стороне. Сборщик налогов обрадуется выполненной работе и отдаст корзину тебе в качестве награды. Теперь денег тебе хватит надолго.

Повернись налево и иди вперед, по темному коридору. Во внутреннем дворике дворца подойди к двум людям, стоящим справа, и послушай, что они говорят. Затем развернись и подойди к комнате слева от коридора. Поговори с охранником, покажи ему щит. Тебя пропустят внутрь. Подойди к человеку по имени Женщина Змея и отдай ему щит. Возьми сумку с семенами амаранта. Расскажи про найденный тобой окровавленный кусок пергамента с тайными знаками и про заговор. Змея не поверит тебе и прикажет посадить тебя в тюрьму.


Самовары, щи и каша - все в одном ряду.

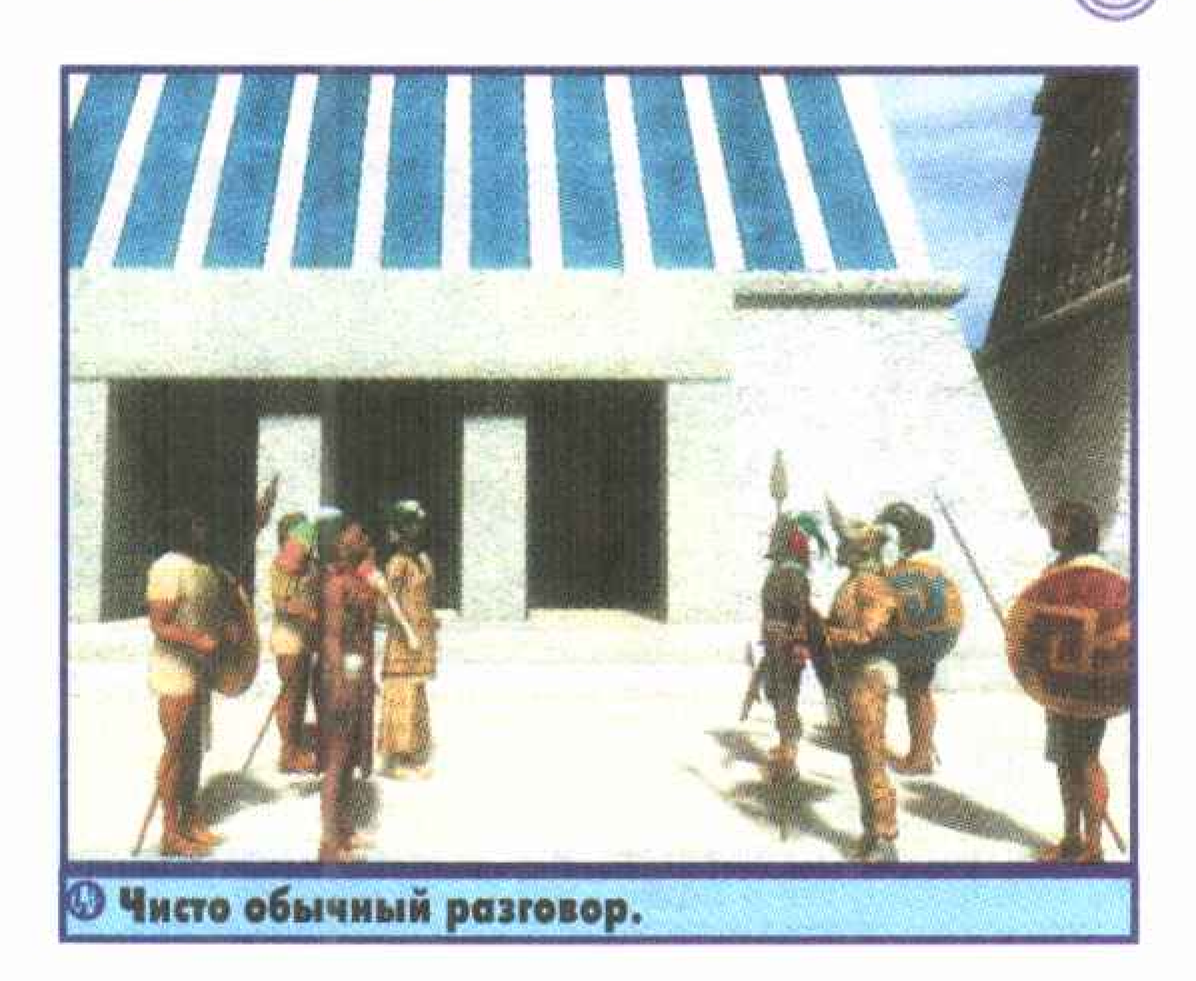
Собственно, этого и следовало ожидать. Посмотри себе под ноги и поройся в соломе на полу. Где-то там ножичек обсидиановый завалялся. Найди его, развернись и перережь веревки на дверце. Выйди в соседнюю комнату. Все выходы перекрыты стражей. Пройди в глубину комнаты и посмотри налево. В клетке сидят твои родители. Поговори с отцом - он скажет, что у вас дома, у ног статуи, зарыто сокровище. Неплохо бы тебе его забрать. А чего ж раньше-то молчал, папаша? Наследство зажать хотел, не иначе...

В этот момент один охранник отойдет. Подойди к свободному выходу и посмотри на животное в клетке. Выстрели в ягуара шипом из своей трубки. Животное взбесится и начнет рычать. Второй охранник пойдет посмотреть, что случилось. Выйди во двор и поднимись по лестнице. Нет, ну нормальная ерунда? В этом дворце сплошные интриги. Человек, встретивший тебя, скажет, что нож он подбросил в камеру по указанию Женщины Змеи. Просто не надо было на весь дворец орать про заговор - даже у стен бывают уши. Так что ничего странного, что ты попал в тюрьму. Змея ждет тебя, чтобы поговорить спокойно.

Возьми у писаря волшебную трещотку, которая позволит пройти через потайной ход. Вернись к комнате Женщины Змеи и обойди ее справа, по небольшому коридору. Подойди к занавеске, поговори с рыцарем и покажи ему трещотку. Пройди внутрь помещения и поговори со Змеей. Тебе придется принять предложение и выяснить, что же все-таки происходит. Да, собственно, выбора-то у тебя и не было. Зато в случае успеха ты сохранишь свою жизнь и добудешь свободу для родителей. При необходимости вернуться во дворец покажи трещотку стражнику, стоящему около входа с двумя змеями.

Выйди из дворца и бегом домой, за денежками. Слева от входа, в нише, находится статуэтка богини, а


Симпатичная девушка.


Чисто обычный разговор.

справа - небольшая мотыжка. Выкопай ямку под статуэткой и возьми сокровища. Как, нет ничего? Папаша умом двинулся в тюрьме? Или пошутить решил перед смертью? Ах да, во внутреннем дворе, слева от паровой бани, есть еще одна статуэтка. Надо и там проверить. Ну вот, теперь ты стал значительно богаче.

Зайди в дом к доктору и поговори с ним - он даст тебе несколько полезных советов. Потом иди в город ремесленников к перьевому мастеру. Поговори с его рабом. Мастер уехал, но оставил для тебя звуковое сообщение. Звучит оно так: "зеленая змея, седьмой кремень". Абракадабра какая-то. Выйди на улицу и поговори с Чималли. Спроси его, что он думает о послании, затем иди дальше. Поговори с продавцом дерева и купи вязанку дров. Поверни налево и пройди по переулку до конца, поговори с Бирюзой. Оказывается, одного ювелира, живущего в соседнем дворе, зовут Седьмой Кремень, а зеленая змея - это ожерелье, которое ты показывал перьевому мастеру. И тебе сразу приходит в голову гениальная мысль - а не потолковать ли с ювелиром?

Пройди дальше по переулку, пока не встретишь мастера. Поговори с ним. Для окончания работы ему нужна вязанка дров, а где ее найти, он не знает. У тебя как раз одна завалялась - отдай, не жадничай. Когда ювелир закончит работу, снова заговори с ним и покажи змеиное ожерелье. Ну и что в итоге? Этот Седьмой Кремень совсем не тот Седьмой Кремень, а тот Седьмой Кремень - в другом месте. Он живет в купеческом районе, недалеко от рынка. Чего стоишь? Вперед!

В купеческом квартале за мостом поверни налево и иди все время вдоль левой стены. Поговори с гуляющим человеком, спроси, где живет Седьмой Кремень. Оказывается, совсем рядом, но его самого сейчас нет. Ну, нет - и не надо. Иди в его дом и пройди во внутренний двор. За корзиной со змеями находится темная комната. Зайди в нее и расковыряй ножом стену в дальнем левом углу. Из-под известки покажется ожерелье - возьми его. В этот момент придет хозяин и спросит, что это ты тут, собственно, делаешь. Воруешь что-нибудь, али как? Скажи, что ты не вор, а просто взял ожерелье, спрятанное в стене. Ну, чисто посмотреть. Заодно спроси, кому мастер продавал такие же, это может помочь раскрыть заговор против императора. Ну, все тут жадны до безобразия, всем нужны деньги. Отдай этому жлобскому Седьмому Кремню семейное сокровище. Тогда мастер сознается, что пять одинаковых ожерелий купил у него господин по имени Третий Кролик.


Семиместное корыто.

Выйди из комнаты. Снова тебя нашел страшный убийца, Горная Вершина. Он попытается поймать тебя. Опрокинь на него корзину со змеями и, пока бандит прыгает на одной ноге, беги прочь. Итак, что мы имеем с гуся? Пять ожерелий - пять заговорщиков. Двое уже мертвы. Есть Третий Кролик и еще двое неизвестных. Нужно их найти - Женщина Змея наверняка захочет знать все. Поэтому самое лучшее - это найти Третьего Кролика и следить за ним. Зайди на рынок и спроси кого-нибудь из торговцев, где живет Третий Кролик. Иди по направлению к дому Седьмого Кремня, пока не увидишь ступеньки около синих дверей и охранника. Поговори с ним. Тебя здесь явно не ждут. Слева стоит человек - попроси его помочь тебе найти Третьего Кролика. Он посоветует обратиться к старому рабу, сидящему в тупике. Обойди дом справа и поговори со старым пьяницей-рабом. Все, что ему сейчас нужно, это немного выпивки. Сходи на рынок и купи бутылочку бормотухи у торговки, сидящей в правом углу. Вернись к старику и отдай ему спиртное.

Ну вот, дед горло промочил, теперь ему хочется поиграть в патолли. Придется играть. Ставка - один какао-боб за игру. Правила таковы: ход делается вперед, по клеткам. Если на пути встречается вражеская фишка, то она съедается. Нужно, сделав круг всеми четырьмя фишками, вернуться в дом. Особо не напрягайся - проиграешь три раза, и старик сам разговорится. Господин Третий Кролик часто любит повторять присказку: "мой глаз, мой нос, мой рот". К чему это, непонятно. А еще Третий Кролик часто бывает в храме на Церемониальной площади. Ну, и на том спасибо.

Иди на площадь Теночтитлана и попробуй пройти в Церемониальный центр. Зайди в тупичок справа и поговори с начальником строителей. Потом иди в квартал ремесленников и спроси у Чималли, что делать и как попасть в храм. Тебе может помочь Бирюза. Она иногда бывает в храме и, наверное, знает, как тебе туда попасть. Сейчас она дает уроки пения в школе, что недалеко от рынка. Сходи туда и поговори с девушкой. Расскажи ей о Третьем Кролике. Бирюза даст тебе священный барабан, который ты должен отнести в Церемониальный центр и отдать поэтессе по имени Каменный Цветок.

Иди на площадь Теночтитлана и покажи барабан охраннику Церемониального центра. Он пропустит тебя внутрь. Церемониальный центр очень похож на огромный лабиринт. Сделай шаг направо и иди налево, пока не встретишь жрицу. Спроси ее, как найти Каменный Цветок. Жрица скажет, что поэтесса находится в доме песен, затем покажет тебе дорогу. Обрати внимание на дом справа - это храм Тескатлипоки. Поверни налево и у каждого встречного спрашивай дорогу - так быстрее доберешься. Подойди к дому песен и покажи стражнику барабан. Затем поднимись по ступенькам и пройди через сад. Отдай барабан Каменному Цветку. Потом отдай стихотворение, которое тебе дала Бирюза. Поэтесса скажет, что тебе нужно пойти в храм Тескатлипоки. Обратную дорогу ты легко найдешь.


Сестра, ты знаешь, не все йогурты одинаково полезны.

Поговори со стражником, скажи, что он тебя раньше никогда не видел. Покажи ему змеиное ожерелье и поднимись в пристройку. Пройди по коридору и скажи следующему охраннику, чтобы он пропустил тебя. Чтобы пройти, надо отгадать три загадки. Ответами на них будут слова из присказки, сказанной тебе старым рабом. Ответь так: глаз, нос, рот. Путь вперед открыт. Спустись по ступенькам, пройди вперед и посмотри направо. Послушай издалека, о чем говорят Третий Кролик и жрица. Если они тебя увидят, то долго ты не проживешь.

Когда они уйдут, войди в зал и подойди к небольшой скульптуре. Возьми справа каменный блок и поставь его перед скульптурой. Отодвинь ее и достань из тайника баночку с ядом. Забери лежащее рядом со скульптурой зеркало. Поднимись к выходу из храма и с помощью зеркала загляни за угол. Жрица и Третий Кролик еще не ушли. Постой немного и снова загляни за угол. Когда там никого не будет, выйди на улицу. Уже знакомым путем вернись во дворец песен. Стражник не пропустит тебя. Пройди налево и поднимись по ступенькам. Внутри поверни направо и по нескольким коридорам пройди к Каменному Цветку. Спроси ее, что она узнала. Поэтесса посоветует обратиться за помощью к дру-


Мальчик для битья.

тому поэту, ее другу Айокану. Он живет во дворце императора, его всегда можно там найти. Чтобы Айокан поверил, что ты друг поэтессы и пришел от нее, ты должен дать ему белый цветок.

Иди к выходу из Церемониального центра. По пути тебе встретится Чималли. Оказывается, Третий Кролик действительно участвует в заговоре вместе со жрицей - они хотят отравить воду. Нужно успеть узнать, в какой именно пруд с питьевой водой будет добавлен яд. Пройди мимо дворца до того места, где садился в лодку. Затем поверни налево, поднимись по ступенькам и подойди к камню, висящему на веревке. Ножом перережь веревку - справа опустится мост. Пройди по нему до входа во дворец. Покажи стражнику волшебную трещотку, потом пройди по коридору до внутреннего сада. Сделай шаг влево и посмотри вверх. На высоком дереве растет нужный тебе белый цветок.

Обойди клумбу слева. В углу стоит поэт, но без условного знака он не станет с тобой разговаривать. Пройди немного вперед. Около одной из клумб стоит плетеный ящик. Возьми его, вернись к дереву и поставь перед ним ящик. Залезь наверх и сорви цветок. Иди к поэту и снова поговори с ним. Отдай Айокану белый цветок и расскажи о смерти его друга-поэта. Айокан отдаст тебе еще один лист с рисунком. Посмотри на него. Судя по всему, тебе снова нужно идти в Церемониальный центр. Барабана у тебя нет, поэтому стража тебя не пропустит.

Перед входом поверни направо и подойди к жаровне. Мастер каменщиков ушел. Подними с земли факел и зажги его. Затем спустись в канал слева и иди вперед. Через пару шагов справа появится небольшой проход. Пройди по нему до конца и посмотри назад. Слева, в стене, будет небольшое темное отверстие. Пролезь в него. Ты свалишься около стены, зато в Церемониальном центре.

Теперь иди к дому песен. В какой-то момент тебя остановит жрец и спросит, а что, собственно, ты здесь делаешь. Скажи, что ты участник церемонии, покажи жрецу волшебную трещотку. Так же, как шел в прошлый раз, иди к дому песен. Около одного из зданий стоит лестница - забери ее. Сходи к Каменному Цветку и покажи ей пергамент. Она просмотрит его и скажет, что тебе нужно обследовать стену черепов.

Выйди наружу и поспрашивай у окружающих, где эта стена. Она поддерживается с боков треугольными постройками, а наверху - множество острых штырей. Подойди к ней справа, приставь лестницу и поднимись наверх. Обрати внимание на порядок расположения черепов слева. Череп расположен глазницами вниз, далее - влево, вправо, вверх. Так нужно расположить все черепа. Тогда кусок пергамента на правом штыре освободится. Выполнив перекладывание, забери пергамент.

Иди к Каменному Цветку и покажи ей документ. Он очень похож на тот, который ты отдал ей раньше. Возьми его и вынеси его на экран, используя режим просмотра. Положи рядом вторую половину и совмести обе части. Левая должна оказаться ниже правой. Покажи получившийся документ поэтессе. Она скажет, что нужно идти на поле для игры в тлачли и посмотреть на один из обручей.

Поле находится слева от стены черепов - иди туда. Игрок, тренирующийся на поле, разозлится на тебя за то, что какой-то охотник ему мешает. Чтобы задобрить игрока, нужно попасть мячом в кольцо. Кинь пару раз мяч издалека. После этого подойди к кольцу и брось еще раз - ты увидишь яркую звезду. Вернись к Каменному Цветку и расскажи обо всем, что видел. Она тоже не теряла времени и расшифровала стих, составленный поэтом. Речь идет о нескольких датах. Иди в соседнюю комнату и посмотри все рисунки на стенах. Найди нужные даты и посмотри, какие боги им соответствуют, после чего вернись к поэтессе. Сопоставив все факты, она определит, о каком роднике идет речь в послании поэта. Надо к нему сходить, но только завтра, сейчас уже поздно.

С утра Каменный Цветок покажет тебе дорогу к источнику. Иди прямо, вдоль скалы, пока не встретишь охранника. Попроси его пропустить тебя и скажи, что ты охотник и идешь на охоту. Охранник попросит подстрелить пару птичек, чтобы убедиться в том, что ты не врешь. Вернись назад. В центре поляны стоит дерево. На нем сидят две птицы, правда, видно их с разных точек. Застрели их из трубки, подбери тела и покажи охраннику - он позволит тебе пройти.

Иди вперед, до кустов. Сквозь заросли посмотри на вход в пещеру и на то, как люди проходят внутрь, называя какой-то пароль. Подойди к входу и поговори с охранником. Повернись направо, сделай шаг вперед и возьми кувшин. Слева на стене висит клетка с попугаем. Покорми его зернышками амаранта. Попугай обрадуется и начнет повторять те слова, которые говорят охраннику. Запомни их. Иди к входу, покажи кувшин и скажи пароль. Зайди в пещеру, сделай два шага вперед и посмотри налево вниз. Возьми палку, пройди в глубину пещеры и разбей палкой все кувшины с отравой. Выйди наружу. Снова тебя нашел Вершина Горы, но тут вовремя подоспел твой товарищ и стукнул врага по голове.

Беги направо, к виднеющимся вдали людям. Перед тобой оказался господин Черный Цветок собственной персоной. У него для тебя очень интересное предложение: либо ты собственноручно выльешь яд в водовод, либо выпьешь его. Выбор за тобой, но если ты согласишься отравить воду, то тебя все равно убьют. Поэтому пей яд и, пока не потерял сознание, прыгай в акведук. Течение унесет тебя в туннель. Сознание ты все-таки потеряешь, но хоть жив останешься.

Очнешься ты в своей деревне, в доме у врача. Спроси его, что случилось и почему голова болит. А меньше пить всякой отравы нужно... Твой друг Чималли спас тебя и притащил к доктору. Несколько дней ты пролежал в бреду. Благодаря тому, что у тебя с собой был яд, врач нашел противоядие и откачал тебя. Но чтобы спасти весь народ, нужны особые цветы, растущие в плавучем саду. Нужно немедленно добыть их.

Иди на берег и на лодке плыви к знакомому острову. Сойди на пристань и подойди к дому с соломенной крышей. Справа, за заборчиком, растут красные цветы. Ножом срежь несколько штук и отнеси доктору. Он все еще дома, но во внутреннем дворе. Оказывается, Женщину Змею тоже отравили. В соседней комнате, в правом углу, забери пузырек с противоядием и иди во дворец.

Волшебной трещотки у тебя уже нет, пройти мимо двух змей не удастся. Снова найми лодочника, заплатив ему два боба. Поговори с писарем. Он скажет, что Женщина Змея умирает, а все входы во дворец перекрыты людьми Черного Цветка, но в здании много секретных ходов и шанс пробраться внутрь все же есть. Тем же путем, которым шел в прошлый раз, пройди до ступенек и повернись налево. Разрежь ножом кусок материи, висящий на стене, за колонной. Через образовавшееся отверстие пролезь в соседний коридор. Выйди во внутренний двор и поговори с поэтом. Тебе необходимо уговорить его оказать помощь. Расскажи о заговоре и скажи, что если погибнет император, то погибнет и сам поэт. Стихоплет согласится помочь.

Подойди к комнате Женщины Змеи и подожди, пока поэт не заговорит со стражником. Пройди внутрь комнаты и обойди цветник. Умирающий лежит в левом дальнем углу - дай ему пузырек с противоядием и уговори его выпить. В это время придут люди Черного Цветка, обвинят тебя в предательстве и уведут к месту приношения человеческих жертв. Совершенно неожиданно спасет тебя золотой браслет, который отдал тебе старик нищий. В это время появится выздоровевший Женщина Змея, заговор будет раскрыт и все получат по заслугам.

Мораль сей сказки такова: давайте нищим деньги. Если они не дадут ничего стоящего взамен, отнимайте деньги назад.



"Золото" еще не на "золоте"

Други и подруги, разделяющие мою безграничную лояльность к Aliens vs Predator, возрадуйтесь! Ибо добрая-предобрая Fox Interactive в погоне за очередной пачкой зеленых купюр собирается выпускать AvP Gold Edition где-то в районе этой весны. Кто не в курсе: сие будет тридцать новых сингловых карт, около двадцати новых мультиплеерных карт, аддоновое оружие, арт и плюс полный гайд по прохождению AvP. По мне, так лучше бы сделали какой-нибудь Director's Cut и накидали побольше КРОВИЩИ!..

Святослав Торик
torick@zmail.ru

Кирилл Шитарев
hroft@newmail.ru

Лунный свет твой сон в земле нарушит,
Полночь бросит колдовской металл,
Пес завоет по усопшим душам,
Рухнет вниз могильная плита...
Ария "Зомби"

Planescape: Torment

Хождение по мукам



R&S: Вердикт

Что: RPG * **Кто:** Black Isle / Interplay * **На кого:** Baldur's Gate
Сколько: P200, 32Mb, 3D уск. (PII-300, 128Mb) * **Вмногером:** Конкретно! * **Размер:** 4 CD
Рейтинг "Мании": 9.4

Создание героя

Названия характеристик в **Torment** стандартны и уже привычны вскормленным на **AD&D** фанатам ролевиков. Действия характеристик достаточно близки к общепринятым: выше *Сила* — больнее удар, больше *Ловкость* — лучше защита. Но есть и некоторые тонкости, не всегда очевидные и поэтому достойные объяснения.

Сила (Strength): дополнительно позволяет угрожать некоторым персонажам.

Интеллект (Intelligence): добавляет дополнительные возможности ответа и дает плюсы к *Эрудиции*. Очень важно для общения с NPC.

Мудрость (Wisdom): увеличивает количество экспы, получаемой героем. Также дает дополнительные варианты ответа и плюсы к *Эрудиции*. В определенных случаях высокий показатель *Мудрости* не дает сказать какую-нибудь глупость, которая приведет к просто катастрофическим последствиям. Кроме того, мудрый герой — счастливый герой: у него есть шанс получить от одного до трех очков в *Удаче*.

Конституция (Constitution): быстрее происходит регенерация — постепенное восстановление HP у Безымянного.

Ловкость (Dexterity): позволяет в диалоге физически схватить собеседника или задержать его при попытке уйти.

Харизма (Charisma): также — дополнительные варианты ответа, скидки в городах (при значении *Харизмы* 16 и выше), позволяет лучше врать/говорить правду в некоторых ситуациях и увеличивает награды от конкретных квестов.

Есть еще как бы скрытые характеристики: их нельзя прямым путем поднять при переходе на следующий уровень, но они также очень важны.

Эрудиция (Lore): увеличивает шанс идентифицировать вещь. Увеличивается с каждым новым уровнем.

Удача (Luck): нигде не показывается, но у персонажа реально существует. Ее показатель не может быть меньше нуля и больше трех очков. За каждое очко в удаче персонаж получает следующие приятные фишки: +1 к атаке; +1 к урону; +1 к спасброску; +1 HP дополнительно к количеству, восстановленному целительным спеллом; -1 к атаке врага; -1 к урону от врага. Дополнительно прибавляется 5% к удаче в воровских делах и шансу мощным ударом разбить запертый сундук или дверь. Плюс включается бонус к показателю скорости оружия.

Красавец! Смотри и завидуй!

Большинство проверок на развитость той или иной характеристики (skill check) проходят при ее значении в 13 и выше. При получении каждого нового уровня тебе дается возможность поднять любую характеристику на единичку. Дополнительно к этому существует множество необычных и оригинальных путей увеличивать показатели.

Общие наблюдения

Герой должен быть магом. Во-первых, с чисто эстетической точки зрения — чтобы любоваться на все многообразие спецэффектов, связанных с теми или иными заклятиями. У некоторых магий восьмого и девятого уровня даже есть мультики, причем просто классные!

Во-вторых, магу придется легче во второй половине игры, когда бои станут более-менее сложными. В-третьих, кроме мага предложено быть только вором или воином: первый явно не нужен (два вора в команде?), а воином не так интересно играть.

Самые нужные и важные характеристики — это *Мудрость*, *Интеллект* и *Харизма*. Почему? Просто **Torment** очень выгодно отличается от подавляющего большинства компьютерных ролевиков хотя бы тем, что в нем упор сделан именно на решение квестов и общение с NPC. Большая часть времени тратится отнюдь не на бои с монстрами! Разборки с тварями — вещь второстепенная. Ты можешь, конечно, убивать всех и вся, но это не очень эффективно или выгодно. Намного легче решить пару-



Полоумных магов лучше всего сбивать стрелами Нордома. Помогает!



Какое-то подозрительное покраснение у вас тут образовалось..



Там, где пройдут мои молодцы, злодеям делать нечего.


Убить его можно, но лучше пройти мимо.

тройку поручений, чем в долгих раздумьях искать, кого бы еще "замочить" (чем лично я активно занимался в Baldur's Gate).

Высокая *Харизма* позволяет уменьшать цены в лавках. Так, в Pawn Shop в Lower Ward реально купить одну вещь за (условно) 1000 золотых и тут же продать ее за 1200. Таким образом, из ниоткуда появятся двести золотых. Операцию можно повторять до бесконечности — за семь минут я скопил 60000 золотых; этого мне хватило до самого финала. Часть этих денег я потратил на лечилки — Blood Charm в Dead Nations у местного торговца-скелета. Самое смешное, что запас товаров у этого дельца ничем не ограничен, он продал мне аж две сотни лечилок.

Еще интересный момент: драться в команде могут все, а вот общаться с персонажами и обдумывать все задачки на смекалку способен лишь один Безымянный. Здесь нет Имоен, которую достаточно поставить лидером, чтобы *Харизма* главного героя вообще не имела никакого значения.

Самое эффективное из заклинаний второго уровня, доступных почти в самом начале прохождения, — это Swarm Curse. Рой мух не только одновременно и больно атакует целую толпу противников, но и не дает вражеским магам произносить их заклятья.

Старайся освобождать вещмешок именно Безымянного, отдавая все барахло его соратникам. Собирать бронзовые кольца не очень выгодно, но можно, а вот бронзовые серьги выбрасывай сразу — они слишком дешевы.

Практически все квесты имеют два и более способов их решения. Причем, в зависимости от разных способов, может меняться и награда. Пробуй различные варианты: самый простой путь решения задания вовсе не означает самый лучший.

В процессе прохождения элайнмент Безымянного будет меняться. Это очевидно, но только вот как это происходит? Схема такая: за вранье (Lie) герой все больше уходит в сторону Хаоса, за клятвы (Vow) — показывает свою приверженность Порядку. Если герой кому-то угрожает, то он постепенно скатывается на путь Зла. Если же он дает всем нуждающимся деньги и в разговоре выказывает огромное желание помочь каждому встречному, то, без сомнения, он придерживается взглядов Добра.

Каждый разговор склоняет чашу двух весов "Хаос-Порядок" и "Зло-Добро" на ту или иную сторону, причем хоть и не сразу, но достаточно быстро. Сделай одному немного добра и подгадь другому, чтобы уравновесить первый поступок, — так Безымянный останется нейтральным, то есть "ни вашим, ни нашим". Итак, на мучающий некоторых товарищей вопрос "Как стать Lawful Good" ответ очевиден: всегда говорить правду, не нарушать клятвы и не просить подарков за выполнение квестов...

Доспехов для Безымянного нет и не будет: покупай кольца, татуировки, браслеты, броши и тому подобные вещи. Также у всех членов партии отсутствует дистанционная атака — исключение тут составляет только Нордом.

Еще один ценный совет: купи татуировки с прибавкой к *Конституции* и временно передавай их персонажам, повышающим уровень. Таким образом каждый персонаж сможет получить дополнительные хитпойнты за надетые татуировки *Конституции*.

Соратники



Morte. Циничный воин; забавный череп с неисчерпаемым запасом шуток. В одной из прошлых жизней главного героя успел его предать, но с тех пор исправился и стал верным напарником. Присоединяется к Безымянному сразу в начале игры и становится почти незаменимым членом партии.

Морте получает только 25% от наносимых ему физических повреждений и имеет AC 2 (только к концу прохождения это будет не так уж много, если учесть, что дополнительно улучшить защиту черепа невозможно), поэтому неудивительно, что этот череп спокойно в одиночку выносит таких солидных ребят, как гигантские скелеты.

Дерется череп своими собственными зубами, однако ничто не мешает вставить ему более продвинутый вариант кусалок. Это зубы Ingress из Улья, ядовитые зубы от старушки из Подземной деревни и (самые лучшие) огненные зубы из Curiosity Shop в Clerk's Ward.

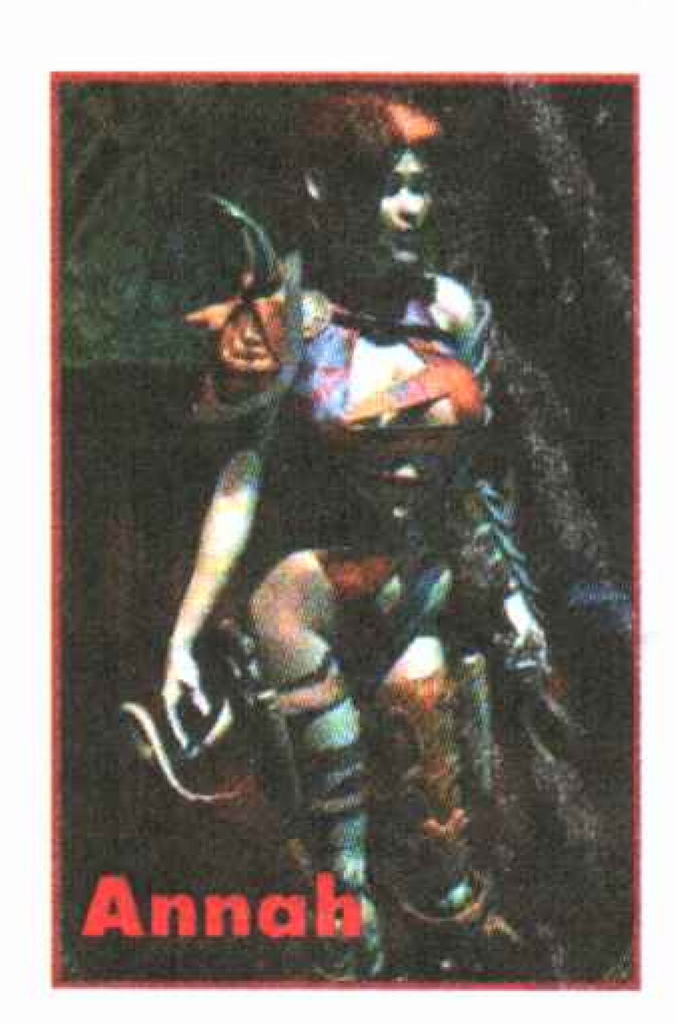
Морте умеет и любит ругаться: Litany of Curses — это не кончающаяся спецспособность, которая заставляет противника отказаться от магии или оружия и наброситься на череп с голыми руками. В этот момент хорошо отбежать черепом подальше и напасть на врага остальными компаньонами... Обязательно посади спецспособность на "горячую клавишу". Кстати, учти, что ругань не всегда будет срабатывать, но чем больше ругательств выучит Морте, тем легче ему будет разозлить оппонента. Еще одна спецспособность Морте, Skull Mob, атакует выбранного врага толпой черепов, но имеет свойство заканчиваться.



Dak'kon. Гитзерай и единственный мультиклассовый персонаж в команде: воин-маг. Присоединяется в Smoldering Corpse Bar. Знает язык дабусов — созданий с молотками в Улье. В предыдущей инкарнации Безымянного был спасен им и путешествовал с *тем* главным героем до самой крепости Раскаяния.

Довольно слабый в самом начале развития, но зато очень быстро совершенствуется. Безымянный (при развитом *Интеллекте* и *Мудрости*) должен обстоятельно поговорить с Дакконом и расспросить его о магии и особых учениях. Прочти Круг Unbroken Circle of Zerthimon, который всегда находится в рюкзаке этого героя, и объясни значение текстов Даккону. Как доберешься до восьмого уровня Круга, покажи значение текста гитзераю и тем самым увеличь его характеристики. Кстати, по мере того, как растет уровень Даккона, улучшается и его "karach" — созданный силой мысли меч.

Из магии, которую с самого начала знает гитзерай, самое полезное заклинание — Balance in All Things. Если во время действия этого заклятия Даккона ударят и нанесут ему урон в (условно) 10 единиц, то *все* враги вокруг тоже автоматически получат эти десять единиц урона. Также имеет смысл купить для героя татуировки *Силы*, которые вообще очень важны для любого воина.



Annah. Полукошка-вор. Присоединяется из-за безответной любви к Безымянному во время встречи с Pharod'ом. Вначале ужасно неумелый компаньон: слабо бьет, плохо защищена, ударами в спину наносит очень небольшой урон. Затем, правда, она немного развивается, но самым мощным союзником все равно никогда не станет. Наилучшее оружие — Punch Daggers of Moorin, которые найдутся в катакомбах под Ульем. Из воровских способностей развивай вначале воровство, затем умение прятаться в тени и взламывать замки. Что касается Detect Traps, то ловушек в игре не настолько много, чтобы отдавать драгоценные очки на умение их обнаруживать. Для Annah очень полезны татуировки защиты и *Ловкости*.

Fall-from-Grace

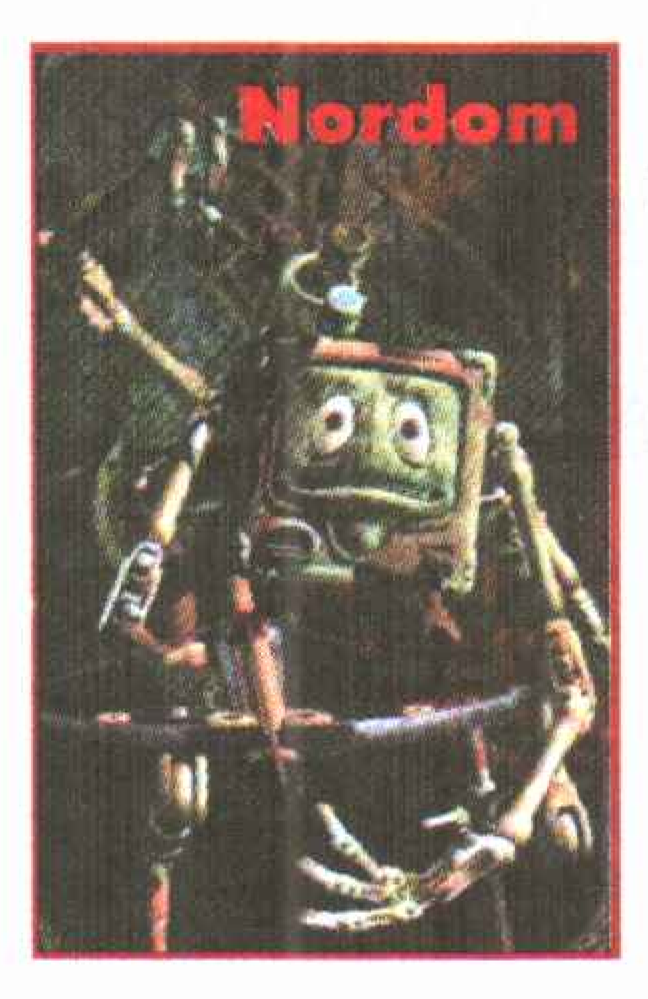
Fall-from-Drace. Суккуб — демонесса, призванная соблазнять смертных. Присоединяется в Brothel, что в области Clerk's Ward. Очень благочестива и жутко таинственна. Уникальна тем, что умеет пользоваться жреческой магией. К сожалению, Безымянный жрецом стать не может, поэтому Fall-from-Grace держать в команде надо всегда.

Кстати, старайся запомнить максимальное число лечащих заклинаний, а на третьем уровне колдовства выбирай Call Lightning (эта молния накрывает несколько врагов и срабатывает даже в помещениях). Высший уровень магии для демонессы

— шестой, но в нем она знает только одно заклятие — Heal. Держи жрицу подальше от схватки, и если чувствуешь, что она зря автоматически лечит героев, то просто отключи скрипт (Turn party AI) на нижней панели экрана.

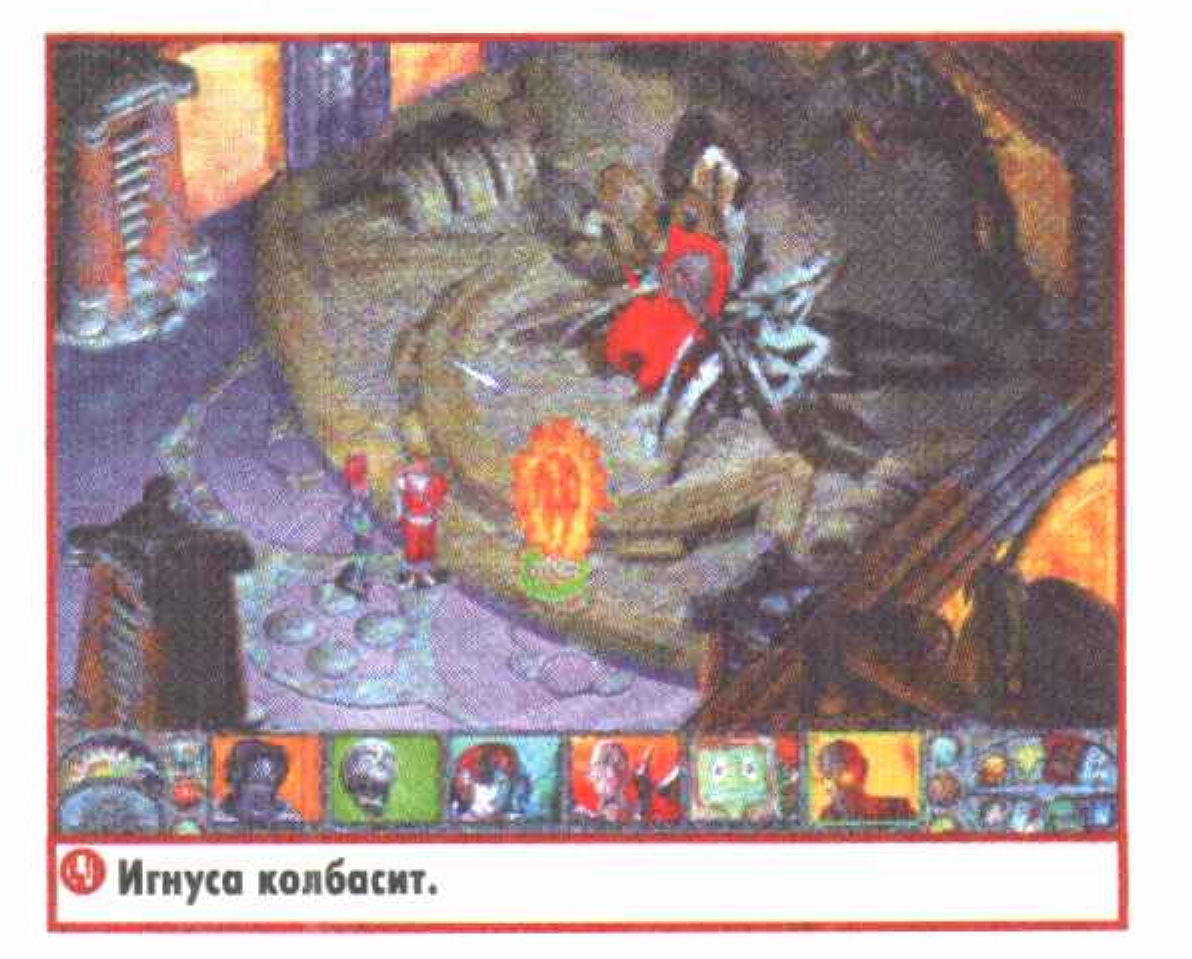


Ignus. Безумный "огненный" (во всех значениях) маг, обученный последним Великим колдуном, а по совместительству — параноидальной инкарнацией Безымянного. Обитает в Smoldering Corpse Bar, но присоединяется лишь после того, как Nemelle из Clerk's Ward сообщит волшебное слово для фляги с бесконечной водой. В бою держится как можно дальше от врагов, обстреливая их огненными зарядами, в рукопашной очень неважен. Знает несколько особых заклинаний, которым может обучить Безымянного в обмен на уменьшение его MaxHp. Сам по себе маг средней паршивости и почти не нужен, если главный герой сам уже стал волшебником.



Nordom. Встретится в лабиринте модронов, на самом трудном его уровне сложности. Единственный персонаж в команде, умеющий стрелять из дистанционного оружия — двух арбалетов. Стрелы у него не кончаются, но они не очень мощные. Есть возможность купить ограниченное количество более крутых стрел у голема в осадной башне, найти их в лабиринте модронов или приобрести у кузнеца в Curst.

Нордом умеет распознавать скрытые от глаз порталы — как только он окажется вблизи одного из них, ты сразу услышишь "portal detected". Обязательно поговори с Нордомом об источнике энергии, затем о функциях начальника. Из диалога прикажи произвести десять суперстрел (потом можно будет заказать еще) и отдать все найденные в лабиринте предметы. Среди них окажется золотое кольцо и продвинутый артефакт — зеркало, которое создает дружественный Безымянному двойник его противника.


Игнуса колбасит.

В зависимости от класса героя Нордому можно дать еще одну команду. Так, если герой — маг, можно приказать увеличить *Интеллект* героя, а в качестве дополнительно приза ты получишь заклятье пятого уровня Enoll Eva's Duplication. Эта магия на пару минут удвоит все действия героя: все атаки, магические или обычные, в течение определенного времени будут наносить урон в два раза больше обычного! Безымянный-вор или воин также может отдать свой, особый приказ, который увеличит характеристики Нордома.



Vhailor. Ожившие доспехи, находятся в Prison. К железякам прилагается огроменная секира и скверный паладиновский характер с острым желанием засудить всех и вся. В разговоре с Вайлором попутно выяснится, что посадила его в темницу предыдущая инкарнация Безымянного... Хорошо хоть, что сам рыцарь этого не помнит.

Из положительных достоинств: больно и быстро бьет; устойчив к физическому урону; имеет солидный запас хитпойнтов; практически невосприимчив к магии. Из недостатков: относительно малая защита и упомянутый суровый характер. Брать рыцаря в команду или нет — твое дело, но если возьмешь, то, скорее всего, надо отказаться от Даккона или Морте.

Прохождение

Mortuary

Возьми из ящика скальпель, убей трех зомби и подбери с тела ключ. Через одну комнату по ходу движения будет зал с писцом Dhall'ом, сидящим у огромной книги. Там же найди среди зомби такого, из тела которого можно достать записку с загадкой. Смотри на номер зомби и соответственно этой цифре сворачивай углы записки (1-2-0-1). В ящике неподалеку достань кастет и деньги.

В комнате с облаченной в плащ приверженкой фракции Dustmen найди зомби, из которого можно достать иголку с ниткой. Затем иди дальше, в юго-восточный зал (смотри по карте), и там из стола вытаскивай зеленую баночку с Embalming Fluid. Отнеси баночку и иголку приверженке и за выполненный квест получай +1 к Max Hp. Затем смотри за ее руками и вспоминай полезную информацию о зомби номер 42 (теперь это скелет, и живет он на третьем этаже).

В юго-восточном зале ищи лестницу (из ящика рядом достань дешевую запертую сережку) — она ведет на другой этаж. Осмотрись на местности и пообщайся с Dustman'ами. Если герой обладает высокой *Ловкостью* (рук), то можешь попытаться свернуть им шею. Затем примерь одежду покойного, и тебя будут принимать за члена фракции.

Если герой — "умник", то легче заговорить им зубы. Вначале выбери фразу, что ты кого-то ищешь, и называй писца Dhall'a. Есть еще один вариант — просто бегать от Dustman'ов, чтобы они не смогли с тобой поговорить. Если ни один из вариантов не сработает, то тебя разоблачат и придется всех жителей Морга (Mortuary) перебить.



Со склада на севере забирай Corpse Fly Charm, монеты и лечилки (просто ударь пару раз любой запертый шкаф, он и откроется). Со склада на юге возьми ломик, он очень пригодится в будущем. Им, кстати, можно тихо-мирно развинтить всех местных скелетов — через опции в разговоре. Посмотри на зомби, что стоит у склада на юге, а затем открой ранее найденную запертую сережку. Внутри ничего не найдешь, но увеличишь ее стоимость с 40 до 160 монет.

Осталось немного... На западе открой сундук у запертых ворот — в нем ключ. За воротами увидишь лестницу вниз — спустись по ней, затем спустись еще раз. На этом этаже снова поговори с Dustman'ом-охранником. В центре зала стоят четыре гигантских скелета, сразу беги к ним. Внимательно осмотри их доспехи, изучи руны и тут же их расколдовывай. Скелеты рассыплются (по 800 экспы за каждого) и оставят четыре кирасы с рунами, которые не только дорого стоят на черном рынке (по 120 монет), но и с них маг может выучить два заклинания защиты.

На северо-востоке уровня найди призрак Дайонарры, аккуратно с ней поговори — и получишь способность три раза в день воскрешать павших в бою товарищей.

Сматываться из Морга можно двумя путями. Самый простой — пройти чуть на северо-запад от призрака, где возникнет телепорт, ведущий за пределы строения, в город. Для его активизации нужно иметь с собой Bone Charm, который ты нашел на предыдущем этаже. Однако лучше выбрать второй способ выбраться на свежий воздух. Требуется поговорить с Soego у ворот в юго-западной части, и при правильной беседе он выпустит Безымянного наружу без особых трудностей (фраза вроде "засиделся я тут, пора мне возвращаться обратно").

Северо-восток Улья

Dabus — летающие создания с молотками. Чтобы поговорить с ними (что совершенно бессмысленно, кстати), нужен продвинутый *Интеллект*. За разговор получишь только экспу. На воров (Thugs) нападать не только можно, но и нужно. У каждого можно легко найти по драгоценности или немного денег.

Поговори со всеми ходящими туда-сюда обитателями Улья (Hive Dwellers). Конечно, большинство из них не скажет ничего полезного, но одна из обитательниц даст неплохой кинжал, а парень подарит недешевый свиток с Magic Missile (если ты представишься как Morric).

У ворот Морга стоит парень Pox, который способен провести героя обратно в здание. Также он посоветует поговорить с Sharegreaves'ом (это важно!). От Морга иди на юг, там увидишь гробницу Open Tomb. Внутри нее лежат золото и записка. Посни здесь и уходи.



На юге от гробницы находится дом с очень сердитыми обитателями. Если вежливо поговоришь с женщиной, то, при достаточно





высокой *Харизме*, получишь квест по поиску контракта Dustmen'ов.

От этого дома надо идти ровно на восток, там Gathering Dust Bar. Подойди к приверженцам фракции и узнай об их принципах. После чего убеди одного из них, Mortai Gravesend, дать тебе контракт (утверждай, что он мешает достичь Истинной смерти). Осталось отнести контракт заказчику квеста, разорвать его и получить экспу. Также получишь ценную инфу про разыскиваемого Pharod'а — где он живет и как попасть к нему в гости.

Чуть выше центра карты стоит Dustman Monument, шпиль в здании без крыши. Полукошка Sew-Tai в двух шагах от шпиля даст поручение убить трех поклонников Хаоса. Найти их можно в юго-восточной части Улья, под именем Barking Dogs. За это мокрое дельце получишь экспу и мелкую драгоценность.



Где спрятано, батенька? Да в куче сена!

Рядом со шпилем отыщи бегающую вокруг женщину Ingress, которой надо найти опытного Planewalker'а. Живет он в Smoldering Corpse Bar, дальше по ходу игры. Еще на юге от монумента стоит, весь в фиолетовом, Baen the Sender. Он попросит найти Craddock'а и передать ему устное послание.

Возвращайся в Gathering Dust Bar. Там надо поговорить с Norochj — он подскажет, как попасть внутрь Мавзолея, что находится на самом севере области. Иди туда и разберись с источником беспокойства местной нежити. Мирно поговори с призраком и обследуй проходы, получая урон от ловушек с Magic Missile. Периодически будут попадаться группы по четыре обычных скелета, которых ты легко уложишь, только держись тупым оружием. В центре карты легко встретить гигантского скелета — на него натрави Морте.

Полазь по склепам — найдешь массу мелких, но приятных сюрпризов. В юго-западном углу Мавзолея есть проход во внутренний зал, куда тебе и нужно. Подлый некромант и масса скелетов гарантируют тебе горячую встречу. Морте попытается позлить некроманта, чтобы отвлечь его от наложения заклинаний. Также есть вариант просто подбежать к колдуну, подождать пару секунд, пока героя не окружат скелеты, и использовать на всю толпу Corpse Fly Charm. Тучи мух сильно ослабят врагов, и тебе останется только добить их. Собери подарки с тела мага и из ящика: кинжал +1, записную книжку и свитки с *Силой*, Cromatic Orb и





Эк тебя закоротило!

Ice Knife. Потом выходи из Мавзолея, дополнительно получив экспу от призрака.

Возвращайся к Norochj — получишь неплохие деньги. Затем пообщайся с Elmoric'ом (он тут главный), который даст тебе еще несколько заданий: поговорить с Awaiting-Death, поговорить с Sere-the-Sceptic, найти воришку в одеждах фракции и разыскать Soego.

Первые три квеста выполнить очень легко. Awaiting-Death надо убедить, что в смерти нет ничего приятного (пусть Безымянный свернет себе шею), а Sere докажи, что идеи фракции ей совершенно побоку. Воришку найдешь в юго-западной части Улья, чуть позже по ходу прохождения. Что касается Soego, то его ты встретишь намного позднее — в катакомбах нежити. Но не буду забегать вперед.

Как только вопрос с Soego будет улажен, тебя примут в фракцию Dustmen. Сразу проси показать особые вещи, которые продаются только членам фракции.

Северо-запад Улья

Довольно небольшая область. Среди проходящих обитателей Улья без труда найдешь ту, что подарит тебе серебряное кольцо. Сразу у входа встретишь Porphiron'а — ему требуется вернуть ценные четки. Купец Fleece на самом деле воришка

Два новых недруга лучше одного старого



Дракончики-Abishai. Встретятся уже в Улье, ведут себя мирно, пока Безымянный их не спровоцирует. За убийство каждого экземпляра дается 7000 экспы, впрочем, поранить этих тварей можно только магическим (от +1 и выше) оружием или колдовством. Правильной тактикой может стать применение способности Морте выводить противника из себя.



Cranium Rats. Эти крысы, как кажется на первый взгляд, не представляют серьезной угрозы для главного героя и его соратников. Однако стоит сразу нескольким крысам собраться в одном месте, как вся их стая начнет активно швыряться боевыми заклятиями. Применяй Swarm Curse или старайся как можно быстрее перебить бОльшую часть крыс в открытом бою.



— посмотри за его техникой обчистки карманов, чтоб получить экспы. Некто Mar просит отнести некой Ku'atraa коробку с камнем, Morridor's Box.

В центре карты заходи в гостиницу Flophouse. Местный бомжара Nestor требует вернуть ему любимую вилку, а хозяин гостиницы, в свою очередь, умоляет избавить его от этого Нестора. На севере от гостиницы стоит One-Ear: чтобы вытащить из него вилку, потребуется либо его убить, либо обмануть, напугав злобным духом. Верни вилку Нестору, и он исчезнет (не забудь о вознаграждении — волшебной сережке). Хозяин гостиницы так обрадуется, что позволит спать у него в заведении бесплатно.

Ragpicker's Square

На востоке от входа стоит Marrow-Friend. Обещай ему, что дашь куснуть героя, и бери палец



Как только на горизонте появляется толпа недругов, в дело вступает тяжелая артиллерия.

с кольцом. Сними кольцо — окажется, что оно проклято и дает +2 к АС. Я советую сразу надеть его на Безымянного, уж очень оно полезное.

Чуть на севере от Marrow-Friend'а легко заметить вход в обветшалое здание. Телепортировавшись внутрь, увидишь, что там нет ничего полезного (кроме мусора (junk), возьми его), и выхода наружу тоже нет! Подожди появления трех бугаев, нахами им и спокойно уложи злодеев. С тела колдуна возьми ключ для портала (эту драгоценность надо будет разбить) и свиток с Addler's Kiss, плохеньким заклятием второго уровня.

В центре области — дом ведьмы, Mebbeth. Зайди внутрь, продай драгоценности, залечи раны и возьми квест взамен на обещание сделать из Безымянного мага. Вначале потребуется сходить на рынок на юго-западе Улья и вырастить из семян ростки необычных деревьев.



В здании, что на юге от дома ведьмы, живет маг. Он жаждет получить красный рубин, достать который можно, если открыть коробку Morridor's Box и убить злобного демона. Полу-





чишь немного экспы и возможность благополучно убить мага. В здании, что на востоке от его дома, поселились умные крысы — их тоже надо убить и взять хотя бы один хвост.

В юго-западной части области бродит Nodd, который дает задание найти его сестру, Amarysse. Она стоит напротив входа в Smoldering Corpse Bar.

Yellow-Fingers — простой вор. Проследи за движениями его рук во время разговора. Еще один вор стоит у резиденции Sharegreaves'а, что в юго-восточном углу, он способен обучить тебя профессии вора. Однако делать это настоятельно не рекомендую — у тебя скоро и так появится чистый вор. Иметь двух воров в команде никому не нужно.

У Sharegreaves'а бери задание выяснить, откуда Pharod добывает трупы для фракции Dustmen. Есть смысл тут же соврать ему, что мертвяки добываются с другой Плоскости (Plane), и получить в награду деньги с экспой.

Внимание! После того как ты выполнишь необязательные квесты в Улье, примись за основное



Против подручных мятежного ангела отлично работает Cloudkill

задание по нахождению Pharod'а. Как его найти? У того места, где бродил Nodd, есть проход на деревянные мостки, которые ведут к порталу. В диалоговом окне выбери "кинуть мусор" и телепортируйся ко входу в новую область, Trash Wardens. Но идти туда советую не раньше, чем осмотришь вдоль и поперек весь Улей. Чем я тебя сейчас и займу.

Alley of Dangerous Angles

Диспозиция такая: в северо-западном углу расположилась банда "хороших" Krystall (рядом с ними, в ящике, лежит charm идентификации), а в юго-восточном — "плохие" с Rotten Williams во главе. На самом севере, в центре, стоит одинокий воин Blackrose — он True Neutral. Советую либо сцепить две банды и стоять в стороне, либо приняться за уничтожение одной, оставив в живых членов другой.



Долог путь к совершенству

Достигнув в своем классе 7-го уровня, герой получит полезный бонус, в зависимости от выбранной профессии.
Вор: +1 к Ловкости.
Маг: +1 к Интеллекту.
Воин: +1 к Силе.
Затем, если герой не поменял с момента получения первого бонуса класс, то на 12-м уровне он дополнительно имеет супербонус.
Вор: +2 к Ловкости, +1 к Удаче.
Маг: +2 к Интеллекту, +1 к Мудрости, +5 к Эрудиции.
Воин: +1 к Силе, +1 к Конституции, +3 Max HP.

Делается это так: договорись с Blackrose'ом и с Krystall убить одного и того же человека, Rotten Williams, и получи с обоих по полторы тысячи экспы. Затем пореши одинокого воина, и "хорошая" отвалит целую тысячу золотых. (Если убиваешь конкурентов "плохих", то получишь кинжал "в спину". Что касается Blackrose, то в случае правильного ответа атаковать героя он не будет, но и денег тебе не видать, как своих ушей.)

В юго-восточной части области найдется вход в дом с несколькими магами. Обойди три палатки и принеси с каждой по кольцу: бронзовое, серебряное и золотое. В каждой палатке надо будет основательно пошарить мышкой по стульям и столам. Как принесешь кольца, так сразу начнется ритуал и появится зеленая тварь. Она убьет магов и утихомирится. Собери с трупов пожитки (в том числе — кольцо +1) и выходи.

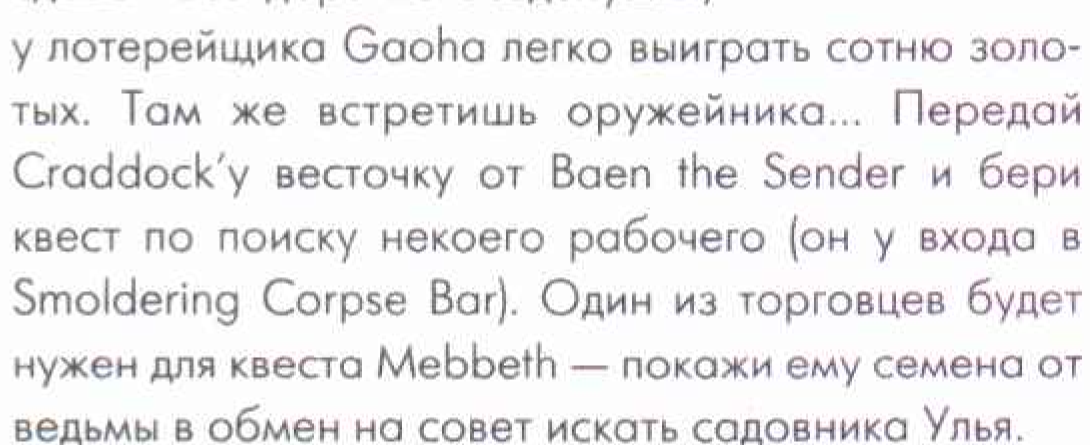
Чуть на северо-восток от дома магов расположен разрушенный собор. Внутри тебя ждет служитель бога Aoskar'а, который предложит присоединиться к его религии. Соглашайся! Оставь друзей (через "Reform party"), покинь область, и окажешься в лабиринте Lady of Pain.



Дабусы — загадочные создания, прислуживающие Lady of Pain.

Представь себе, что лабиринт — это часы. Значит, примерно на часе дня обнаружишь заброшенный лагерь. Пошарь там и вытащи журнал и супермощный магический молот (он стоит 3200 золотых!). Теперь беги на 4:30 часа, телепортируйся и снова пешочком возвращайся к этому порталу на 4:30. После телепортации сделай пару шагов обратно в новый портал, и ты вырвешься из лабиринта. Присоединяй обратно напарников и продолжай путешествие.

Юго-запад Улья



Северо-западный угол — Brasken Kip, туда направляют после визита к Ku'atraa (по поводу квеста с Morridor's Box).

Тут же обширный рынок: продавцу магических вещичек сдавай все дорогие безделушки; у лотерейщика Gaoha легко выиграть сотню золотых. Там же встретишь оружейника... Передай Craddock'у весточку от Baen the Sender и бери квест по поиску некоего рабочего (он у входа в Smoldering Corpse Bar). Один из торговцев будет нужен для квеста Mebbeth — покажи ему семена от ведьмы в обмен на совет искать садовника Улья.

На рынке можно встретить еще несколько любопытных людей. Giscorl — этот псих нужен для второго квеста от Mebbeth. Также запомни Kossah-Jai и торговку посудой, они важны для третьего (и последнего) поручения ведьмы.

В юго-западной части области живет Crier of Es-Annon. Его легко уговорить не переживать о погибшем городе (750 экспы), однако ты можешь согласиться найти для города надгробный камень. Если вернуться к Dustman Monument и поговорить с Death of Names, то имя Es-Annon будет написано на монументе умерших имен. Дело сделано — вернись к заказчику за наградой.



Технология стандартна: злим, убиваем, мародерствуем.

На юге от рынка есть Office of Vermin Control. Внутри можно поспать (из диалога) и попросить человечка подарить тебе его деньги. С восточной стороны здания стоит вор, переодевшийся в Dustman'a. Как разберешься с ним, не забудь доложить об этом главе фракции в Gathering Dust Bar. Недалеко торчит старуха Meir'am — она нужна для третьего квеста от Mebbeth.

В северо-восточном углу увидишь рассказчика Reekwind. По-доброму поговори с ним — получишь не только массу ценной инфы, но и магическую монетку. Также парень попросит избавить его от проклятия — это новый квест.

Юго-восток Улья



Получи от одного из безымянных жителей области сотню золотых и приступай к выполнению квестов. В северо-западном углу расположен домик Ku'atraa. К ней можно отнести ящик Morridor's Box от Brasken (затем придется бежать к магичке, дом





которой находится на самом северо-востоке Улья). Героя с сей злополучной коробкой направят к жрецу бога Aoskar'a, который готов совершенно бесплатно ее у тебя отнять. Добрый совет: не напрягайся с беготней, а открой коробочку сам...

В центре района находится уже не раз упоминавшийся Smoldering Corpse Bar. С западной его стороны стоят три бандита, которых можно: а) убить и отнять четки для Porphiron; б) напугать целой оравой фанатиков; в) просто купить у них четки за чисто символическую плату. Как только вояка (как помнишь, он живет на северо-западе Улья) получит свою драгоценность, он будет рад потренировать Безымянного в обращении с оружием. Герою — "будущему магу" советую прокачать до двух звездочек кинжалы (а больше и не получится), это ему очень понадобится.

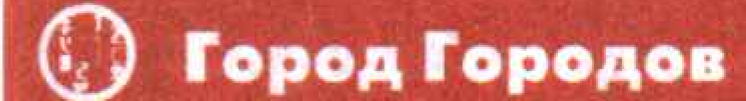
Перед входом в бар околачивается Jhelai, тот самый рабочий, которого ищет Craddock. Пахать на босса он, естественно, откажется, поэтому придется вернуться к заказчику с пустыми руками. Поработай на Крэддока взамен отсутствующего, если есть желание увеличить золотой запас героя. Размер вознаграждения за тяжкий труд зависит от величины *Харизмы*.



Вайлор — классный боец, вот только характер у него весьма скверный.

Напротив входа в синей кофточке стоит Amarysse — сестра Nodd'a из Ragpicker's Square. Передай ей от братика приветы и согласись отнести тому сотню золотых. А дальше поступай по обстановке. Если совесть позволяет, то деньги можно зажать — ничего, кроме экспы, за выполнение квеста не получишь.

На севере от бара живет садовник Mourns-for-Trees — он нужен для первого квеста от Mebbeth. И не только для квеста: советую получить от него дополнительную экспу за помощь в выращивании деревьев. Неподалеку от садовника ловит путников в западню Damsel-in-Distress. Выведи ее с помощью логики на чистую воду или приготовься драться с толпой поклонников Хаоса. Но в любом случае при первом посещении области не забудь убить трех таких ребят — это нужно для квеста от полукошки Sew-Tai.



Город Городов

Путь Безымянного начинается в центре вселенной Planescape — Sigil. Этот город расположен на вершине бесконечно высокого пика, что возносится с центра огромной Плоскости Outlands. Sigil знаменит бесчисленным количеством различных порталов, то есть дверей в иные измерения и реальности. Если путешественник сумеет узнать пароль к такому магическому проходу, то он попадет в любую точку мироздания.

Городом управляет таинственная Lady of Pain, в свое время победившая бога порталов Aoskar'a. О ней известно очень мало, но ходят слухи, что раньше она принадлежала к числу могущественнейших повелителей демонов Tanar'ri. Точно известно, что эта дама с капюшоном из стальных шипов равна по силе даже богам: ведь именно она удерживает их от захвата такого лакомого кусочка мироздания, как Sigil.



У восточной стены бара найди Barking Wilder. Если спросишь его про журнал, то получишь очень-очень достоверные сведения. Он же способен принять героя во фракцию любителей Хаоса, но только если элайнмент Безымянного как раз и есть хаотический (что не факт!). Внимание! Никаких преимуществ эта фракция (в отличие от четырех остальных — Dustmen, Sensates, Godsmen, Anarchists) не дает.

И еще. На востоке от бара, в здании Fell's Tattoo, можно и нужно периодически покупать разные татуировки. Настоятельно рекомендую туда захаживать. С выполнением новых квестов ассортимент татуировок будет все расширяться и расширяться. Неплохо, кстати, взять в первую очередь рисунок, увеличивающий *Интеллект*, *Мудрость* или *Харизму* (в зависимости от того, чего маловато). Следом желательно купить татуировки *Конституции* и *Силы*.

Итак, давно пора зайти в сам Smoldering Corpse Bar. Сразу слева от двери найди полупризрачного путешественника по Плоскостям (Planewalker). В разговоре выпроси у него Negation Ring (классная защита от теней). Не забудь попросить решить проблему Ingress. Вернись к ней, на северо-восток Улья, и сообщи о помощи. Затем снова беги к путешественнику, и получишь экспу и боевые зубы для Морте.



Ничего особо ценного здесь не найдешь, но картинка красивая.

Поговори с барменом и за три сотни купи обратно свой глаз. За это дается не только экспа, но и увеличение свободных очков в proficiency на один. Бармен также попросит уладить долг одной из постоялиц. Ее ты найдешь у дальней стены, в одежде фракции Dustmen. Дай ей сотню золотых — она расплатится с барменом и даст тебе еще экспы.



Поболтай с "О", за общение с которым полагается +1 к показателю *Мудрости* Безымянного. Затем остается лишь потрепаться с Дакконом, который обязательно присоединится к отряду (почему он так сильно этого хочет, ты узнаешь очень-очень не скоро). Теперь вас стало трое — с такими молодцами уже можно перебираться из Ragpicker's Square в Trash Warrens.

Trash Warrens

Тут сразу пристанет непонятного вида бродяга и начнет угрожать. Если хочешь по-хорошему, то скажи в конце беседы: "Collecting dead bodies... a good way to meet the Lady". В этом случае ты спокойно обследуешь область без всяких драк. Однако я советую все равно напасть на бродяг и всех их перебить — найдешь массу вещей, которые можно загнать купцу.

Выход из области расположен в дальней юго-восточной части, за бандой с местным предводителем. Его можно надурить и пройти мимо, даже если ты перебил всех остальных бандитов в округе. Однако делать этого не советую: с тела вожака можно взять свиток с Chromatic Orb и топор +1.



Здесь хоронят имена.

Перед тем как покинуть карту, обследуй местность на востоке области — там найдется портал, который откроется для героев с хвостом умной крысы. Перебей толпу грызунов и возьми из ящика три сотни монет, магическую дубинку для вора и магическую же рамку с мощным заклятием Pain Reflection.

Buried Village

На северо-западе области находится Quint's Shop. Соври, что Pharod позволил тебе делать покупки, и продай всю бижутерию. Также этот торговец даст квест найти ему особое ожерелье против яда.

В центре карты стоит Ku'u Yin — он потерял свое имя (номер) и просит отобрать его у Radine, которую ты найдешь немного южней. Договорись с ней о возврате номера — для этого придется несколько раз побегать от Ku'u Yin к Radine и обратно. В награду выдадут не только экспу, но и сам номер, который защищает от хаотически настроенных существ.

У дома Марты найдется ожерелье для Quint'a. Встань на улице прямо перед входом. Наведи курсор мышки на двери и проведи им чуть на север и восток (примерно 1/10 экрана). За стеной скрыт клад — искомое ожерелье. За него торговец подарит массу экспы.

Внутри дома следует поспать





и попросить Марту покопаться во внутренностях Безымянного. Из них достанешь +1 кольцо. У старухи, кстати, можно купить ядовитые зубы для Морте ИЛИ (*Внимание*! Или зубы, или перчатки!) обмануть ее и сказать, что ты пришел от Pharod за вещами, получив проклятые костяные перчатки +1 (урон 3-8 плюс 1-2). Советую выбрать первый вариант поведения — только в этом случае ты сможешь покупать charm'ы от сей торговки.

В южной части области по улице бродит Uhir, которому нужен счастливый кинжал. Соглашайся помочь бедняге. Затем загляни в Pharod's Court, к столь долго разыскиваемому боссу охотников за телами. Придется согласиться на его условия и отправиться на поиски бронзовой сферы. Выходи из области через ворота на юге, предварительно поговорив с охраной.

Weeping Stone Catacombs, Warrens of Thought

В восточной части карты обнаружится Crypt of Embraced, в котором живет Gris, но он тебе уже не-



Мочи парнокопытных!

интересен, в отличие от трех нежитей, появляющихся в момент открывания саркофага. Как-никак, +1 кинжал и деньги тебе еще пригодятся.

Чуть ниже, в Shattered Crypt, найдется стая летучих тварей, охраняющих полтысячи золотых, что лежат в ящике. Обязательно покопайся в костях — там лежат очень мощные магические боевые перчатки Punch Daggers of Moorin. Сразу отдай их Annah, когда она присоединится к отряду.

В юго-восточном углу области есть проход в царство разумных крыс и крысолюдей. Последние убиваются только магическим (+1 и выше) оружием, имей это в виду. Warrens of Thought — запомни это



место и возвращайся сюда, как обследуешь остальные склепы и могильники. В Tomb of Dismembered, за коварными ловушками, существует спуск в подвал. Там с тела надо взять оторванную руку — она пригодится в татуировочном магазине Fell.

Хабар

После возвращения из Carceri хорошо сходить в Undersigil, где обитают мощные демоны, любящие носить с собой редкостные артефакты вроде таких:

Ring Zero: +3 AC, +3 Интеллект, позволяет магу запомнить по одному заклинанию в каждом из девяти уровней колдовства;

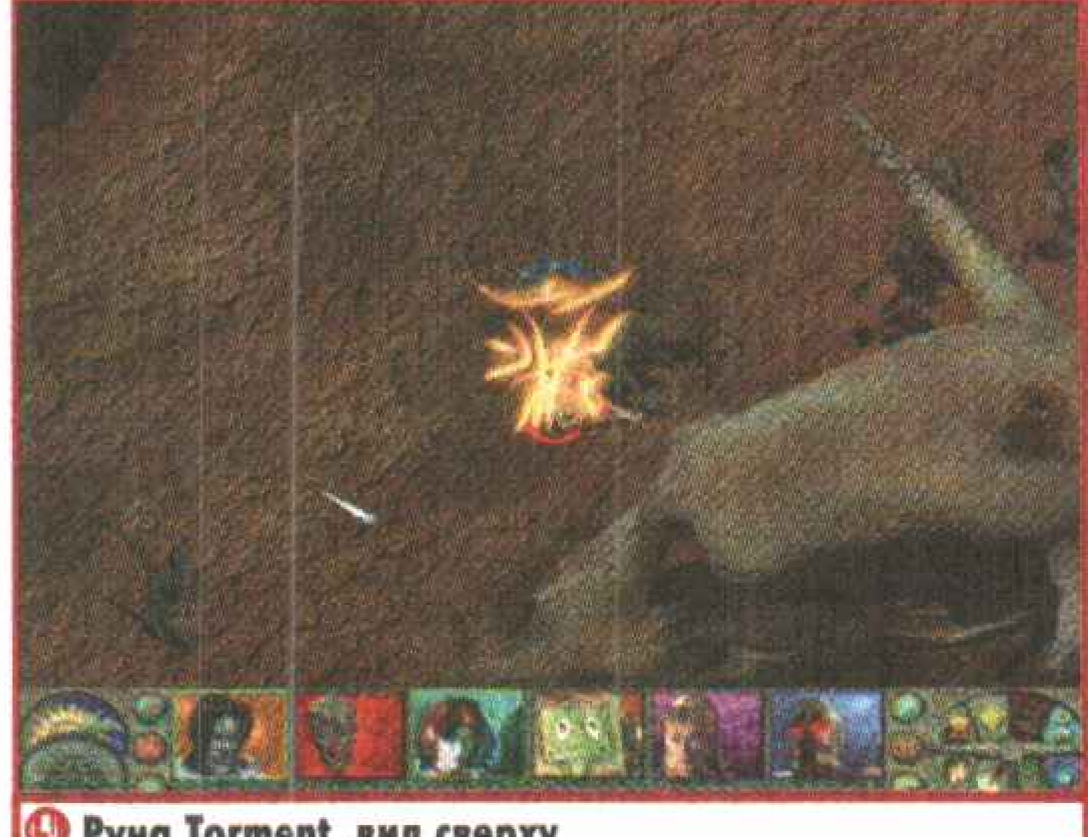
Aegis of Torment: +3 AC, +3 Конституции, +15 Max HP;

Кинжал Uhei Kamui: +3 Thac0, +3 урон, 3-21 общий урон, +10% к воровским способностям;

Браслет Bell's Shield: +3 Мудрости, позволяет клерику запомнить по одному заклинанию в каждом из шести уровней жреческой магии.

По пути в Mosaic Crypt, на северо-западе, встретится каменная говорящая голова. Ей требуется принести флягу с нескончаемым запасом воды. Иди дальше в упомянутый Mosaic Crypt и внутри него сбей ударом крышку саркофага — там деньги и +1 молот.

На юго-западе катакомб есть вход в обитель нежити, к Dead Nations. Тебе пока туда не надо, лучше сходить в Warrens of Thought. Внутри более-менее вежливо говори с крысочеловеком, встречающим приключенцев на входе. Он переносит партию в новое место на карте. Посмотри в разных ящиках магическую палицу, деньги и 3 Corpse Fly Charm. После чего подойди Безымянным к двери и убеди стражника открыть дверь (ее легко и взломать, но тогда пропустишь экспу!). Дальше действуешь по накатанной схеме: обшариваешь уровень и добиваешь всех тварей. Осторожней только со стаями умных крыс — их лучше бить издалека Swarm Curse и стараться не попадать под атакую-



Руна Torment, вид сверху

щую магию. Есть также вариант посылать на стаю одного Морте, но это не всегда срабатывает.

На востоке подземелья расположена лестница в зал, к главной крысе. Договорись с ней о выполнении квеста: надо узнать все о предводителе нежити по кличке Silent King. Уходи из Warrens of Thought и через Weeping Stone Catacombs или в Dead Nations.

Dead Nations

Заходи внутрь и соглашайся на просьбу нежити пополнить их ряды. Дальше поговори с Soego и после сна покинь его комнату. Сразу за дверьми в ящике лежат полтысячи золотых.

Осмотри залы мертвецов. В центре стоит безымянная нежить, дай ей имя — и получишь экспу.



Также рядом обретается скелет-торговец: у него можно запастись ценными charm'ами.

Исследуя район, обнаружишь трех персонажей: Acaste, Stale Mary и скелета-жреца Hargrimm. Stale Mary обучит героя способности общения с мертвыми и (при высокой *Харизме*) пропустит к Silent King. Однако если на душку-обаяшку герой не тянет, надо обратиться к скелету-жрецу. Тот даст квест уничтожить полдюжины крыс в восточном крыле области (не забудь собрать все хвосты), а затем попросит разоблачить Soego.

Я просто разозлил Соэго насмешками Морте, а следом выманил его из комнаты, чтобы порыться в саркофаге (есть вариант найти особую сомневающуюся нежить и сообщить о ней Соэго, чтобы он пошел ее посмотреть). Прочитав дневник Соэго-шпиона, настучи о нем скелету-жрецу. После сего доброго поступка Hargrimm будет готов разрешить тебе покинуть царство мертвых.

Какой вариант поведения выбрать? Я лично советую выполнить квесты жреца, а потом попросить портал у Stale Mary. Только так ты в полной мере уз-



В этой книжной полке спрятана волшебная сережка... Поищи хорошенько, и найдешь ее!

наешь тайну Silent King. Иди на юг области, к воротам, ведущим к Weeping Stones Catacombs. Рядом с ними обретается ghoul, обладатель ножа Uhir'a. Дай нежити 6 хвостов умных крыс, и получишь обратно нужный для выполнения квеста предмет.

На востоке от ворот, ведущих к уже обследованным катакомбам, расположена еще одна дверь — в область Drowned Nations. Правда, перед тем как отправиться туда, имеет смысл посетить главную крысу в Warrens of Thought и наврать, что король скелетов по-прежнему могуч. Так ты получишь экспу и избежишь драки.

Drowned Nations, Tomb

Местечко любопытное: в местных ящиках легко найти массу волшебных вещиц. В северо-западной части обнаружится +1 молот, следом, на востоке, расположен зал с телом и кучей вылетающих изо всех щелей летучих тварей. Чуть выше трупа лежит фляга с бесконечной водой. Неподалеку, на севере, найдешь еще одно тело с лампой заклятия Cloudkill. В юго-западной части катакомб стоит гроб с именем безымянной нежити. Рядом есть +1 кастет.



Осталось снять с трупа в юго-восточном углу бронзовую





сферу и зайти в расположившийся рядом Sealed Passageway. Перед входом туда разгрузи вещмешок главного героя...

Войдя внутрь Гробницы (Tomb), ступай в ее центр, чтобы по пути Безымянного насильно телепортировали в новое место. Забери из саркофага ключ и встань в центр круга... Вспышка, смерть... Спокойно! Как и задумано, герой оживет у выхода из гробницы. Снова иди в центр, и попадешь в новую область, где снова возьмешь ключ и умрешь. Повтори процедуру еще раз, и с тремя ключами, наконец, попадешь к центральному саркофагу. Открыть его просто так не удастся — надо читать все надписи на стенах (и в диалоге нажать их).

Достань четвертый ключ и пройди в коридор на юге. Здесь лежит артефакт —капелька крови — и еще масса сюрпризов. Иди обратно в телепорт, и сразу окажешься снаружи гробницы, в катакомбах. Осталась самая малость: присоединить членов команды и выбираться в подземную деревню. По пути надо еще поговорить с каменной головой и полить ее из фляги с бесконечной водой.

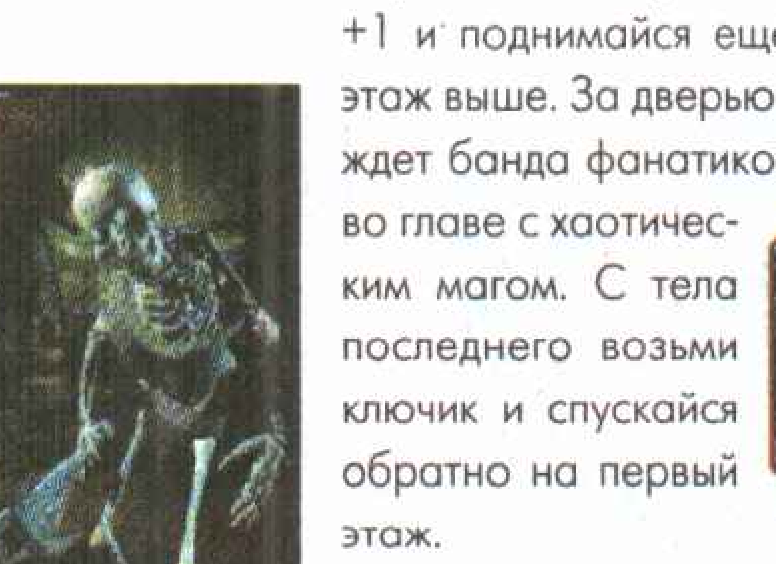
В деревне отдай ножик Uhir'у и сразу иди к Pharod'у. Вначале задай некоторые вопросы по теме — откуда он берет тела, а уж затем ему нужно передать бронзовую сферу и требовать вещи, собранные им с тела Безымянного. После этого поговори с полукошкой Annah, но пока не соглашайся отправиться вместе с ней к месту гибели Безымянного. Убей Фарода и достань волшебную клюку и бронзовую сферу. С клюкой иди на восток комнаты и вступай в портал.

Ты в заброшенной библиотеке, здесь надо подойти к каждой полке и медленно (именно *медленно* и *тщательно*) обшарить ее курсором. Мне удалось найти такие вещи, как лечащий charm, два свитка с первоуровневыми заклинаниями, золото, куклу, стеклянный глаз, свиток с Swarm Curse и серьгу с мощнейшей прибавкой к AC (+2 к обычному и еще +2 к AC против колющего оружия). Последняя штучка лежит в книжном шкафу, что на самом нижнем ярусе.

Телепортируйся обратно и выходи из катакомб к наземной части Улья. В Ragpicker's Square расскажи Sharegreaves'у о тайне Фарода. Затем вернись в Dust Gathering Bar и там тоже настучи на Фарода ради неплохой прибавки к эксне.

Tenement of Thugs

В юго-восточной части Улья, на севере от Smoldering Corpse Bar, находится нарисованная дверь в убежище бандитов. Без Annah ты туда не попадешь, но с ней — без проблем. Внутри сразу направляйся на юго-восток, там есть лестница на второй этаж. Бери кинжал +1 и поднимайся еще на этаж выше. За дверью уже ждет банда фанатиков во главе с хаотическим магом. С тела последнего возьми ключик и спускайся обратно на первый этаж.





Красиво. Пустынно. Где все?

Теперь иди в северо-западную область, там за дверями засела дюжина разбойников. Если нет желания с ними сражаться, то просто пробеги спрятавшимся в тени вором к выходу. Однако я советую убить их всех: достаточно кинуть пару раз Swarm Curse, чтобы уладить с бандой все возникшие разногласия.

Воришка в комнате на западе от очищенного от бандитов зала подарит зеленую каплю с Adder's Kiss — бери с благодарностью.

Alley of Lingering Sighs

В этой области почти ничего интересного не обнаружится, поэтому смело шагай в юго-восточный угол, открывай ворота и переходи на следующий экран. Покажут мультик, и каменная голова уговорит героя решить проблему с дабусом.

Возвращайся на основную карту и отыщи в юго-западной ее части старый дом. Внутри лежит тело покойного дабуса — посмотри на него и выясни причину смерти. Бери молоток и выходи.

Второй, пока живой, дабус обретается у западной стены дома. Ему надо сообщить сведения о погибшем товарище и... спокойно вернуться к голове. Снова задание от нее — на этот раз произвести в парочке мест косметический ремонт. Ты снова на основной карте: притормози движение и почти прямо напротив ворот отыщи место среди обломков, над которым появляется знак вопроса. В диалоговом окне выбирай работу с ломиком и иди к месту, где работал второй дабус. Опять из диалога произведи изменения и возвращайся к голове. Посмотри мультик, после чего попадешь в...



Lower Ward

Прямо сразу мерзкие крысолюди хватают Морте и утаскивают его в большом мешке. Сейчас ты ничем помочь ему не сможешь, так что займись вызволением черепа чуть позже.

Неподалеку от места, где ты стартовал в этой области, стоит воин, обучающий Безымянного профессии бойца.

Дамочка Xanthia расскажет о намечающемся чуть к югу от нее сражении трех великанов с грозным демоном. Тут есть подвох — демона нельзя ранить немагическим оружием. Сообщи великанам эту информацию ради денег и экспы, а затем уведомь о сем благородном поступке саму Xanthia. (Можно, конечно, ребят подставить и промолчать об опасности, но это уже подло.)

Иди дальше на восток. Бродяжка в плаще просит обеспечить ей быструю смерть — обеспечь. Дальше на восток стоят готовые к продаже рабы, отыщи среди них Trist и договорись помочь ей оправдать себя. Затем надо найти барона Pikit'а — он стоит с западной стороны рынка. Рынок находится ровно в центре карты. От барона ничего, кроме экспы, получить не удастся; значит, требуется искать его друга, Lenny. Он стоит у южной стены Осадной башни (Siege Tower), что находится у восточной кромки карты. Если нормально поговоришь с Lenny, получишь от него пароль для пакета на складе (Warehouse).

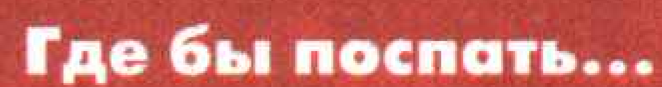
Склад находится в северо-восточном углу области, тебе туда. Внутри сообщи существу пароль — и две записки у тебя. Также заяви свое право на мешочек с золотом: в нем лежат 1123 монеты, если мне не изменяет память.

С запиской со склада иди к рабам и говори с их продавцом. Покажи бумаги и пообщайся с Trist. Масса денег и экспа — что может быть лучше!

Вернись к месту встречи с Xanthia, и прямо на востоке от нее встретишь мага Sebastion. Вначале задай все возможные вопросы и лишь затем бери квест. Кстати, рассказ мага про восстание против Lady of Pain действительно очень важен для сюжета игры, *внимание*! На востоке от Осадной башни найди зеленого демона и быстро убей. В награду колдун увеличит *Харизму* Безымянного на 2 очка, что есть очень хорошо.

Теперь иди на рынок и займись покупками. Очень советую прикупить для вора змеиное кольцо и паучий браслет. Обязательно посмотри ассортимент





Где бы поспать...



Северо-восток Улья — дом Angvyar после выполнения его квеста.
Северо-запад Улья — гостиница Flophouse.
Ragspicker's Square — в доме у Mebbeth.
Buried Village — в доме у Marta.
Lower Ward — у Giltspur, у нижнего выхода из рынка.
Clerk's Ward — в Civic Festhall, в спальных комнатах.
Curst — в таверне Traitor's Gate.
Underground Curst — у одинокого волшебника.
The Outlands — у Fhjull.
The Fortress of Regrets — после битвы с Ignus.
The Fortress of Regrets — после слияния с остальными инкарнациями.













заклятий, оружия и прочих полезностей. Рядом найди Lazlo — из разговора с ним легко узнать про вход в Осадную башню. Внутри рынка поговори ради экспы с Karina, а затем пообщайся с охранником у северной двери. Посмотри, куда он уставился, и расскажи ему про одиночество девушки, чтобы решить еще один квест. Этому же охраннику настучи на барона Pikit'а и покажи компромат от Lenny.

Снаружи, у южного выхода из рынка, стоит продавец Giltspur. Купи у него ломтик отравленного сыра. Также возьми квест по доставке заказа в Press Shop, что в северо-восточной части области. Вернись с выполненным заданием, и Giltspur даст поручение попасть в Литейную (Foundry) и передать важную бумагу. Литейная расположена за железными воротами, недалеко от мага Sebastion'а.

Покажи бумаги охраннику, и ворота откроются. Как только Keldar получит сообщение, Giltspur попросит отнести еще одну записку бармену в Smoldering Corpse Bar.

В юго-западном углу района находится Pawn Shop — там нет ничего интересного, кроме мощнейших перчаток, которые, правда, навсегда разбиваются при первом же ударе.

На юге области стоит полуразрушенный дом (Wrecked House) — спустись в его подвал, чтобы попасть в гости к королю черепов, Lothar'у. Сразу скажи, что уже бывал в таинственной гробнице, и принимай задание найти особенный череп. Подними кровать в центре комнаты и спустись вниз. На юге будут стоять крысолюди во главе с Mantuok'ом. Этого товарища надо угостить отравленным сыром — так получишь больше экспы, чем за простое его убийство. Добей остальных тварей и возьми с тела главаря книгу и череп.

Отнеси череп Лотару и получай обратно Морте. Поговори с Лотаром о Ravel и о смертности Безымянного, а затем пообщайся со стоящими на полках черепами. Осталось прочитать книгу Мантуока: за капельку крови она подарит заклинание Blindness, а затем посоветует продать в рабство одного из напарников.

В юго-восточном углу Lower Ward стоит здание гробовщика (Coffin Maker). Зайди внутрь и поговори с Dimtree — этот зомби будет умолять уничтожить его с помощью магии Sebastion'а. Или к последнему, уговори показать заклинание уничтожения нежити и выполни квест, использовав в разговоре с Dimtree показанное ранее колдовство.

Clerk's Ward

В юго-западном углу и на севере области существуют два входа в подземелья Undersigil. Ничего особенно ценного там нет, но есть классные противники — гигантские черви, за каждого из них выдают по восемь тысяч экспы.

В северо-западной части расположен магазин портного (The Tailor). Обрати внимание, что перед входом стоит мужичок Malmoner, которому очень надо купить маскарадный костюм. Заходи внутрь и в разговоре жди, пока освободится хозяин магазина. Купи костюм и неси его заказчику. Тут же убеди этого субъекта купить еще один костюм. Повтори процедуру, получай экспу. В швейном магазине также можно приобрести очень неплохую магическую одежду для Annah и Fall-from-Grace.

На юге от портного есть маленькое кафе, где обитают пьяный маг, красавица Nemelle и Able Ponder-Thought. Первая личность даст квест — помочь избавить его от любви к алкоголю, а девушка попросит найти ее знакомую Aelwyn. Nemelle также скажет волшебное слово для фляги с бесконечной водой. Теперь в любой момент вернись в Smoldering Corpse Bar и освободи из огненного заточения пламенного мага Игнуса. Что касается третьего завсегдатая кафе, то он даст массу ценной информации по многим темам, в частности — по таинственной Lady of Pain.

В центре карты расположен Brothel, массивное круглое здание. У восточной его стены отдыхает мастер-вор, которого надо убедить вернуться к обучению своих учеников.

У западного края карты стоит второе кафе, у которого как раз найдешь Aelwyn. Вернись к Nemelle и сообщи сведения о ее знакомой (+3 MaxHP), потом снова беги к Aelwyn. Узнаешь важные подробности о предыдущих инкарнациях Безымянного и о том, что он был членом фракции Sensates. Чуть на севере от второго кафе у своей хижины тебя ждет гадалка: при прочтении подаренного ею свитка герой будет мгновенно убит.

Самое важное строение на карте — это Curiosity Shop в юго-восточном углу. У темно-синей хозяйки этого магазина надо купить практически все ее экзотические предметы — многие из них важны для целой кучи квестов. Также советую прикупить Морте огненные зубы и свиток с Cloudkill для мага.

В разговоре с хозяйкой также есть вариант продажи одного из членов отряда. Получишь хорошие деньги, но расстанешься с союзником навсегда. За продажу в рабство книга Зла даст заклинание Addler's Kiss и тут же предложит убить любого из оставшихся соратников. Если ты смог выполнить второе ее поручение, то не волнуйся — потом все равно можно и нужно мертвого человечка оживить. Orol Power Word Kill, заклятье девятого уровня — явно неплохой свиток для твоего мага. Но вряд ли он способен заменить потерянного для отряда компаньона.

Поиграй с куклой модрона. Иди в Brothel и там поговори с тремя модронами в центре дома. Оказывается, кукла может перенести своего обладателя в какую-то секретную область. Работать с куклой надо в определенной последовательности, примерно так: 5), 3), 3), 2)... Соответственно, вначале левое колено, затем левое крыло, правое крыло, правая рука... Идет телепортация в подземелье, а точнее, в лабиринт модронов.

В каждой из комнат тебя ждут от одного до трех противников, которые охраняют выходы в другие залы. Убив противников, ты, наконец, попадаешь в зал с несколькими модронами. Тот, что в центре, работает у них инженером, его надо уговорить сделать Безымянного главным Директором. Поменяй уровень сложности подземелья с легкого на тяжелый и выходи на охоту. Враги оказываются весьма приличными бойцами, поэтому тактика лобовой атаки будет пробуксовывать. Зли противника оскорблениями Морте и быстро отводи череп за спины членов партии. Впавший в ярость противник будет вынужден стоять на месте, пытаясь достать обидчика, пока его шинкуют твои бойцы.



Вырезай комнату за комнатой, пока не найдешь зеленоватое убежище одинокого модрона Нордома. Обязательно бери его в отряд — он твой единственный лучник (вернее, арбалетчик) и очень хорош в бою. Продолжая изучать лабиринт, более-менее скоро попадешь в гости к злому волшебнику с его шестью охранниками. Есть маленькая хитрость: если быстро наслать на колдуна рой пчел Swarm Curse, то можно на время не опасаться его магии. Получай десять тысяч экспы, моральное удовлетворение, линзы телепортации, жезл вызова модронов и свиток с Mechanus Cannon восьмого уровня.

Если есть желание, то реально уже с помощью линз выбраться из лабиринта, но никто не мешает еще поубивать автоматы. У некоторых из них найдутся деньги, стрелы и различные линзы. Мне удалось даже найти Optix, проклятый артефакт, увеличивающий: 1) удачу Нордома, 2) урон от стрел, 3) шанс нанести критический удар, а кроме того, дающий несколько заклинаний Knock.

Выбирайся с помощью линз из лабиринта в Clerk's Ward. В центре карты стоят два любопытных объекта: Advocate и Museum. Зайди в музей — глядя на картину на северной стене, Безымянный коечто вспоминает. Затем из горящего алтаря на западе надо достать кружкой (Frost Ale Mug) льдинки — это нужно для последующего квеста. Узнай у Yvana, смотрительницы музея, об этих ледышках. Ну и, наконец, используй Gorgon Salve на каменной статуе колдуна. Умереть-то герой умрет, но зато Морте выучит новые ругательства.

У адвоката реально получить два наследства (legacy): одно он даст на имя предыдущей инкарнации Безымянного, а другая исходит от покойной Дайонарры. После того как получишь оба наследства, возьми задание: договориться со Splinter из Civic Hall, чтобы допустить адвоката в частный сенсориум.

Apothecary — с ней связано два квеста. Первый заключается в том, чтобы с помощью зелья Potion of Horrific Separation помочь хозяину лавки. Второй — взять зелье Potion of Skin and Blood, пер-













вый компонент для машины снов.

Finam Linguist — его дом стоит на юге области, но тебе пока туда не нужно. А вот босса бандитов, живущего в двух шагах отсюда, надо уничтожить, а в качестве трофея взять железную коробку.

Civic Festhall

Теперь приступай к осмотру Civic Festhall, что на северо-востоке района Clerk's Ward.

Сначала побеседуй со стоящим у входа Splinter и уговори сделать тебя членом фракции Sensates. Вариантов поведения тут масса: даже наврать можно, если нет желания действительно присоединяться к фракции... Осмотрись потщательнее. Из богатой леди Jolmi около входа реально вытрясти массу золотых, если согласиться показательно убить себя.

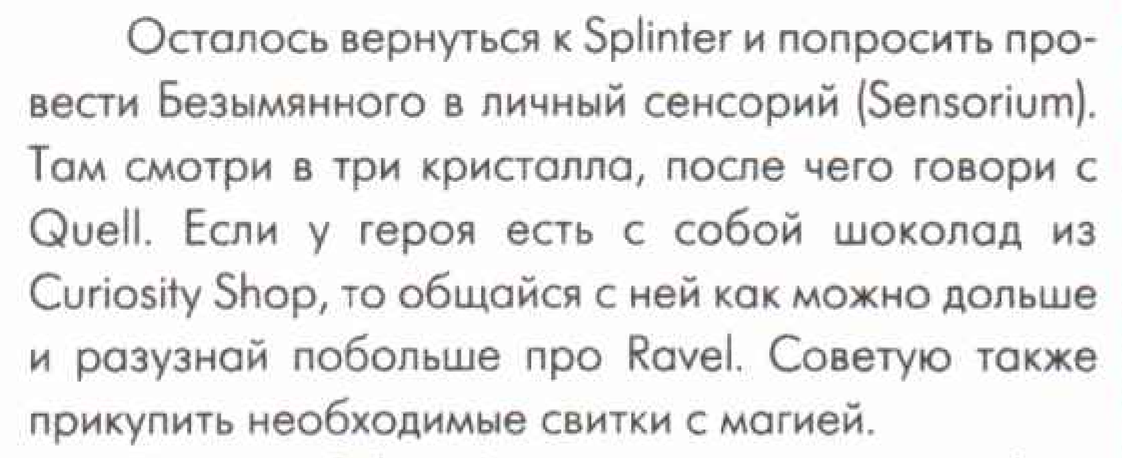
Человеку без головы Mertwyn'у верни железную коробку с головой (только вначале надо с ней поговорить!). Хаотический маг Jumble наложит проклятье при попытке попросить его снять заклинание с Reekwind'а. Придется выйти из Civic Festhall и найти стоящего неподалеку мага Salabesh the Onyx. Последний способен научить ответному проклятью: для этого нужно лишь проявить сомнение в его познаниях в колдовстве. Иди обратно к Jumble, и после некоторого общения спасешь Reekwind'а и себя от вредной магии.

Мужик в яркой одежде, Montague, требуется для квеста от Juliette из Brothel (см. ниже).

Qui-Sai, гитзерай-воин, увеличивает АС Безымянного на единичку и тренирует воинов. Правда, чтобы получить все это, требуется убедить его в значимости боевого искусства. Для чего нужно уже договориться с мастером-вором, что стоял у стены Brothel.

Merriman, коротышка — ему нужна кружка со льдом из музея. Как только он ее получит, квест для Dolora будет выполнен.

Послушай все три лекции... У рассказчика про Blood War реально получить дополнительное воспоминание и шантажом выманить несколько лечилок (для этого надо предварительно поговорить с хозяйкой Curiosity Shop). Теперь заходи в дверь на востоке — и окажешься в спальных комнатах. Поговори с заведующей и зайди в свою комнату на востоке. В ящиках лежат свитки, всякая мелочь и таинственная коробка Dodecahedron. Безымянный должен постараться ее открыть, и если он достаточно умен, то сделает это, избежав всех ловушек. Однако смысл текста не совсем понятен, надо нести его к Finam Linguist (но это чуть позже). В спальнях также найди Unfulfilled Desire — общение с ней нужно для выполнения квеста с пьяным магом в кафе, рядом с Nemelle.



Осталось вернуться к Splinter и попросить провести Безымянного в личный сенсорий (Sensorium). Там смотри в три кристалла, после чего говори с Quell. Если у героя есть с собой шоколад из Curiosity Shop, то общайся с ней как можно дольше и разузнай побольше про Ravel. Советую также прикупить необходимые свитки с магией.

Попроси Splinter'а помочь проникнуть в общественный сенсорий, где надо попытаться поговорить с магичкой Lady ThornCombe и посмотреть во все кристаллы. Последнее не обязательно, но даст немного экспы.

Brothel of Intellectual Lusts

Хозяйка заведения Fall-from-Grace согласна присоединиться к отряду, если ты поговоришь со всеми десятью местными девушками. Начинай обход против часовой стрелки:

1) Yves любит рассказывать различные истории, которые я настоятельно рекомендую послушать. Также попроси поделиться байками коллег по отряду (*внимание* к рассказу Морте!).

2) Kimasxi немного поругается, но затем разговорится.

3) Kessai-Serris, дочь Ravel. Именно от нее надо получить каплю крови, чтобы продвинуться дальше по сюжету. Добиться последнего можно через серию описанных ниже действий... а можно просто убить ее, имея в инвентаре носовой платок. В этом случае ожидай больших проблем с полицией и изменения элайнмента.

4) Nenny-Nine-Eyes. Ничего интересного.

5) Juliette просит решить задачку с ее другом Montague. Можно предложить ей распечатать фальшивые любовные письма (в Penn's Print Shop) и показать их другу, но легче просто при разговоре с Montague представиться его соперником.

6) Vivian ищет частичку своего запаха, который обнаружится чуть позднее у живого шкафа. В награду Безымянному увеличат *Харизму*.

7) Dolora — она в центре зала, неподалеку от модронов. Для нее надо найти в Civic Festhall некого Merriman'а и выполнить его задание.

8) Marissa потеряла свою вуаль — ты найдешь ее у живого шкафа. Самое смешное, что запах вышеупомянутой Vivian сохранился как раз на этой самой вуали.

9) Ecco — с ней реально поговорить после того, как выполнишь квест Dolora и узнаешь у нее о причинах молчания Ecco. Нужно иметь с собой Fiend's Tongue и Deva's Tears — все это ты должен купить в Curiosity Shop.

10) Живой шкаф. Обычный маг, превратившийся в мебель. В его комнате отыщи и забери носовой платок.

А дальше начинается заморочка, причем очень даже немаленькая. Привожу порядок действий, чтоб ты не запутался. Начну с самого начала, чтобы ничего не пропустить:

1) Поговори с Лотаром о Равел.

2) Поговори с Quell о Равел.










Грешим помаленьку...

Слухи о том, что по мотивам приключений мсье Дж. Блейда будут **ставить фильм, подтвердились. Только** вот фишка какая - будет не просто фильм, а мультипликационный фильм. SiN: The Movie собирается выходить в июне на видеокассетах и DVD, причем покупатели последнего приобретают его вкупе с полной версией SiN (типа бонус такой). Сюжет закручен довольно лихо, я сам, честно говоря, не совсем въехал. Зато точно известно, что: во-первых, три четко определившиеся группировки (Hardcorps, SinTEK и Mutants), во-вторых, куча новых, по сравнению с игрой, героев, в-третьих, japanimation. Сам-то я не фанат манги с хентаем, но кому надо - тот поймет. Кто уже понял и хочет узнать побольше, милости просим на www.sinthemovie.com.

Святослав Торик
torick@zmail.ru

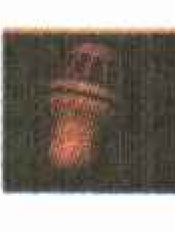
Windows 2000 запрещен!!!

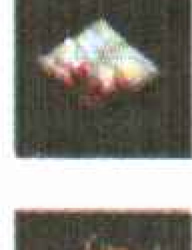
Если вкратце, то Microsoft доигралась. Операционную систему третьего тысячелетия - Windows 2000 - запретили к продаже на территории Германии. Запретили со свистом и шумом, попутно обвинив большую "М" во всех смертных грехах. Подстава произошла из-за казалось бы безобидной программки с претенциозным названием Diskeeper, являющую собой новомодный аналог Scandisk'а и Disk Doctor'а в одном флаконе. По задумке разработчиков, Diskeeper должен заботится о здоровье твоего жесткого диска, вовремя лечить выпадающие кластера и производить резервное копирование различных системных файлов. Только вот не повезло программе с разработчиками. Те оказались саентологами - представителями церкви "Саентологии", запрещенной на территории Германии. Узнав о том, что авторами программы, обладающей прямым доступом к данным на диске, являются "дитяти антихриста", представители православной церкви и прочие неспокойные личности забили тревогу. Их взору тут же явилась страшная картина... Честные немецкие бюргеры, порабощенные злостными саентологами. Байты ценной информации, улепетывающие с компьютеров пользователей прямо в логово дьявола. Разве можно допустить такое?! Ну ее нафиг, такую операционку! MS-DOS рулит форева.

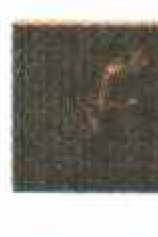
Секта, претендующая на мировое господство, - звучит устрашающе, неправда ли? Программа, способная считывать твою личную информацию и переправлять ее "кому надо". Да у нас и за меньшее морду бьют! ;-). А как обстоят дела на самом деле? Не долго думая, мы обратились за разъяснениями к Владиславу Кайдакову, руководителю одной из московских саентологических организаций Свободной зоны.

"Для того, чтобы оценить угрозу, нависшую над мирным населением Германии, необходимо разобраться в целях и намерениях Церкви Саентологии. Зачем ей нужен шпионаж? Свидетелями какой игры мы являемся? Существует ли опасность в приобретении Windows 2000 для нас?











Одним некромантом меньше, одним больше... А ты пока собери свитки.

3) Пообщайся с кристаллами в частном сенсории и забери от адвоката наследство Дайонарры.

4) Поговори со всеми девушками в Brothel и выполни квест Dolora и Juliette (общаясь с Merriman и Montague в Civic Festhall, соответственно)...

5) Бегая от девушки к девушке, выясни, наконец, что вуаль украл незнакомый мужик. Иди к живому шкафу и достань из него вуаль. Вначале покажи ее Vivian, а затем отдай Marissa.

6) От Dolora узнай о молчании Ecco, дай Ecco Demon's Tongue и Deva's Tears (вернув ей тем самым дар речи) и спроси про Равел.

7) Поговори с Kessai-Serris о Равел: она отрицает, что является дочкой ведьмы. Пообщайся с Dolora, затем поговори с Juliette. Последняя направит тебя к Kimasxi.

8) Kimasxi поведает о тайне родства Kessai-Serris с Равел. Теперь смело можешь идти обратно к Kessai-Serris и упросить ее уколоть пальчик и оставить на носовом платке каплю крови.

Уф-ф (никто легкой жизни и не обещал!)... Уходи из этой области в Lower Ward. Там на севере отыщи вход в Большую Литейную (Great Foundry) и заходи внутрь.

Great Foundry

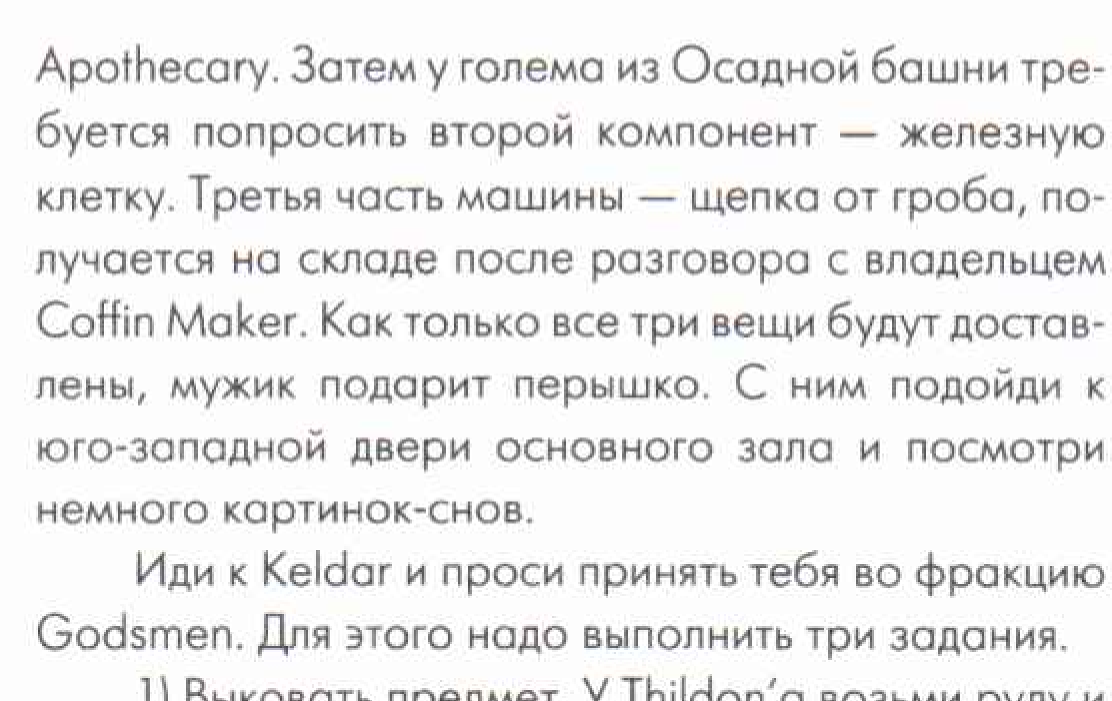
В первой области отыщи двух людей, Alissa Tield и Thildon. Их надо запомнить в лицо. Тут же у местного кладовщика по квитанции получай портал. Укради у кладовщика еще одну квитанцию, чтобы получить +2 разумную булаву Justifier. (Если торопишься быстрее продвинуться по игре, то сразу используй портал — окажешься в Ravel's Maze.)

В другом зале, на востоке, есть еще несколько нужных людей. Найди и запомни: Sarossa; ее брат Saros; глава фракции Keldar; анархистка Bedai Lihn (она на втором ярусе) и инженер Nihl Xander (он стоит у лестницы).

Сначала разберись с Nihl Xander: ему надо принести первый компонент для машины снов из Apothecary. Затем у голема из Осадной башни требуется попросить второй компонент — железную клетку. Третья часть машины — щепка от гроба, получается на складе после разговора с владельцем Coffin Maker. Как только все три вещи будут доставлены, мужик подарит перышко. С ним подойди к юго-западной двери основного зала и посмотри немного картинок-снов.



Ужасное заклятье! Но на прокачанного до потери сознательности Безымянного оно не подействует.



Иди к Keldar и проси принять тебя во фракцию Godsmen. Для этого надо выполнить три задания.

1) Выковать предмет. У Thildon'a возьми руду и купи у кладовщика дополнительный кузнечный набор. После чего подойди к пустому чану в центре комнаты и выковывай любое оружие.

2) Расследовать убийство. Долго и упорно говори с Тилдоном на одной карте и с Saros'ом — на другой. Побегать придется немало, но из разговора узнаешь, что они оба виноваты. Что сказать при этом Келдару (обвинить одного или обоих) — это уже твой выбор.

3) Отговорить члена фракции от самоубийства. Подняться к нему нужно по лестнице, у которой стоит Nihl Xander. Попытайся убедить мужика в том, что все увиденное им — всего лишь испытания. Есть и другой, более надежный способ. Найди Sarossa и узнай слова, которые надо сказать ее отцу-самоубийце.

За три выполненных квеста Келдар сделает Безымянного одним из Godsmen, а значит станет продавать ему новое оружие и заклинания.

В **Planescape: Torment** осталось еще одна фракция, к которой желательно присоединиться. Это анархисты... Поговори с Bedai Lihn и вырази недовольство фракцией Godsmen. Если все сработало, то тебе предлагают три новых квеста на присоединение к анархистам.

1) Уничтожить секретный проект. Поговори о нем с Келдаром, и получишь жетон. Иди в основной зал с чанами и поговори со стражниками у северо-западной двери. Они пропускают в комнату с механизмом и массой рабочих. Осталось поговорить с любым простым рабочим и узнать у него про слабые места в механизме. Объясни, что причина такого интереса есть просто "проверка". Щелкни на южный край механизма и саботируй его.

2) Убить спасенного самоубийцу. Делается это элементарно, только вначале уговори охрану (из двух бойцов) не беспокоиться. Уговаривай магией, топорами и другими средствами физического поражения.

3) Помочь Бедай Лин выбраться из Литейной. Тут тоже все просто: возьми у кладовщика одежду и вернись к анархистке.

Как окажешься на свежем воздухе, снова обратись к Бедай Лин. Попроси ее сделать Безымянного анархистом, и в ответ тебя направят в Penn's Print Shop с паролем "Город горит". Старик Penn попросит об еще одной услуге: убить Qui-Sai из Civic Festhall. Как вернешься с победой, то узнаешь, что анархисты могут отовариваться полезными вещами у местных подпольщиков в здании Склада (Warehouse).

Ravel's Maze

Используй портал, полученный в Литейной, и окажешься в лабиринте Равел. Местные деревянные монстры не очень сильны — они не помешают дойти до центра области, где находится сама Равел. До разговора с ней обворуй ее — это очень полезно. Теперь пора говорить! Диалог затянется надолго, но все же желательно очень внимательно читать весь текст беседы и стараться использовать все варианты вопросов. Например, мне удалось получить массу экспы, две порции по единице к *Мудрости* (первая — от Равел в виде Mebbeth; вторая — попроси научить магии и выбери ответ "и мешает, и помогает"), +3 к MaxHP и внутренности Безымянного (дополнительная защита и 9 хитпойнтов). Только не груби и не говори, что любишь одновременно Annah и Fall-from-Grace. Последнее чревато.



Как только разговор завершится, Равел нападет. Убить ее не очень сложно, но затем надо будет еще уложить несколько деревянных тварей (как результат одного из вопросов, Безымянный сам может вызвать несколько таких союзников) и теней. Пройди чуть на юго-запад от места встречи с Равел: так через портал ты перенесешься в сад, где реально вырастить неплохой магический посох.

Вернись обратно в лабиринт и зайди в портал в северо-западном углу. После этого сделай пару шагов назад, чтобы попасть обратно в портал, у которого после телепортации оказался Безымянный и его товарищи.

Curst

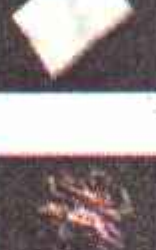
Город разделен на две части: Outer (там, где ты сразу оказываешься) и Inner (переход в северо-западном углу). В Outer Curst найди таверну Traitor's Gate Tavern и поговори с барменом Tainted Barse об ангеле. Тебя направят к Marquez'y, который стоит там же, чуть внизу. Все заказчики квестов находятся на первом этаже таверны. Порядок выполнения квестов именно таков, как он описан ниже.

1) Marquez просит спасти дочку Jasilya, которая окружена отрядом солдат на севере Inner Curst. Убей злодеев и возвращайся к заказчику. Первая часть кода известна.

2) Kitla дает квест уладить ссору между кузнецом Crumplepunch и его братом Kestler. Кузнец находится, естественно, в Кузнице (Blacksmith), что в центре Outer Curst. Купи у него нужное оружие и забери из ящика магический топор Jester's Axe. Теперь убей (вариант: ограбь, уговори отдать) кузнеца и забери его листок с завещанием. В центре Inner Curst найди Distillery и там же возьми листок с завещанием. Решай: сделать выбор в пользу кого-то из братьев или (что приятней) отдать оба завещания Kitla. В награду за квест получишь свиток с мощнейшим Abyssal Fury и вторую часть кода.

3) Nabat хочет, чтобы Безымянный помог Kyse уладить проблему с местными банди-



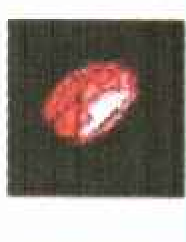








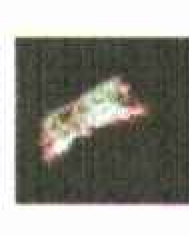


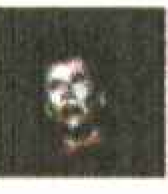














тами. Найди Kyse на свалке на севере Outer Curst и поговори с ним. После этого беги в Inner Curst и там на юге найди Wernet'a. После разговора с ним вернись к Kyse и убей нападающих на него бандитов. Nabat дает третью часть кода.

4) Dallon просит помочь лидеру города и гитзераю An'izius расправиться с соперницей. Найди гитзерая в северо-западном углу Inner Curst (у портала на Carceri) и договорись подставить Siabha, сказав начальнику охраны о ее мнимых преступлениях. Начальник охраны (Captain of the Guard) найдется рядом с точкой перехода из Inner Curst в Outer. Дело сделано! Dallon дарит четвертую часть кода.

5) Dona Quisho хочет освободить могущественного демона из заточения в здании зернохранилища (Grain Silo). Поднимись на второй этаж и становись на пентаграмму. Вызови демона и отпусти его, попросив перед этим о награде. Наградой будет секира Heartgrinder. Пятая часть кода у тебя есть, значит, из разговора с барменом можно перейти в следующую область, в Under Curst. Только предварительно выспись у того же бармена.

Under Curst, Prison

На северо-востоке освоились демоны — их легко изничтожить парочкой Cloudkill. Чуть западнее центра живет одинокий отшельник, у которого можно поспать. В области есть еще два персонажа, Voorsha и Ghrist, — их обоих придется уничтожить. Дело осталось за малым: зайти в портал у западного края подземелья (недалеко от него лежит кольцо Ring of Fallen Stars).

В темнице полным-полно охраны. Ребято они мощные, и бороться с ними надо хитро: искусным маневрированием собирай на одном экране как можно больше бойцов и пускай любимый Cloudkill. Выживает в лучшем случае половина, с которой справишься в рукопашной.

В центре темницы стоит закованный в цепи ангел Trias, его требуется освободить. Как это сделать? Ангел сообщит пароль для двери в юго-западной части тюрьмы. Перебей охранников внутри и возьми с тела одного из них костяной ключ для двери рядом. Дальше снова дерись со стражей и получай в качестве трофея записку Reminder's Note.

Открывай последнюю дверь, и окажешься в гостях у местного босса Cassius'a. Последний предложит устроить испытание по любому из трех атрибутов Безымянного: *Силе, Ловкости* или *Интеллекту*. Естественно, что испытываться надо по самой прокачанной характеристике. В награду получай меч и неси его ангелу. Осталось пройти в северо-восточный угол, к запертой двери. Прямо на ней появится портал, но ты им пока не пользуйся. Лучше пройти *за* дверь, мимо портала, и встретить потенциального члена отряда — паладина Вайлора.

Outlands, Baator

По мере необходимости уничтожай встречающихся тварей и в черепе гигантского скелета отыщи вход в хижину демона Fhjull. Спроси его об ангеле и о смертности Безымянного, затем попроси о помощи в виде свитков и магических вещей. Осталось узнать, как выбраться из Плоскости Baator... Поспи, затем покинь хижину и заходи в телепорт, что в левой лапе скелета.

Здесь целая туча демонов, и бороться с ними не так уж просто. Отряду требуется пробиться в юго-восточный угол, там есть переход к Колонне черепов. Только перед тем, как перейти в эту область, исключи из группы Морте.

Итак, ты у Колонны. Дай ей ложную информацию о том, где живет Fhjull, и задавай свой вопрос. Спроси у нее, как найти смертность Безымянного, прослушай ответ, и догадаешься, что Trias — предатель. Узнавать, кто такой Безымянный, не надо! Особенно если в команде есть Вайлор.

Выходи на предыдущую карту, присоединяй обратно Морте и с боями прорывайся в юго-западный угол. Там, в каньоне, появится диалоговая строка, в которой требуется с помощью обсидианового камня создать портал.

Снова иди к Fhjull и говори по поводу полученной информации. Если ты сообщил истинное место обитания демона, то с ним надо будет драться. В любом случае выходи из хижины и иди к заднице скелета — там появится телепорт обратно в Curst.

Curst Gone, Carceri

Тут нет почти ничего интересного (кроме демона из Morridor's Box, если ты его еще не убил в Hive), поэтому сразу советую направляться в центр карты, к порталу. Через него ты попадешь в полуразрушенный и заполненный демонами город. Обозначу ситуацию: город находится в пучине хаоса, и причина всего этого — предатель Trias. Чем больше квестов ты выполнишь (читай: поможешь жителям города навести порядок), тем легче будет разборка с мятежным ангелом.

Итак, сразу при входе помоги обоим путешественникам выбраться из-под развалов. В юго-западном углу надо уговорить судью отменить казнь. Убей бандитов, бродящих рядом с Jasilya. Уговори ребят у входа в склад разойтись по домам. Внутри склада говори с Ebb Creakness и уговори его не устраивать анархистский мятеж. Внутри склада, слева от входа в него, в куче мусора лежит свиток с заклинанием Wish (его координаты — X391, Y289, координаты курсора показываются клавишей "K").

С помощью этого свитка можно опционально: сразу вылечить всю группу; поднять любую характеристику Безымянного на 2; получить относительно большую сумму золотых; приобрести магический артефакт с +4 к защите и +20 к хитпойнтам; свиток с несколькими мощными заклятиями и Power Word Kill. Лично я взял артефакт, уж очень он был хорош.

Дальше. Убей великанов и мага, чтобы освободить жителя города. Стрелами Нордома снайперски снимаешь с крыш безумствующих там колдунов. Потом встречаешь одинокого отшельника (он лечит весь отряд) и помогаешь дружественной страже разобраться с врагами.



Молнию вызывали?

Уф-ф! Заходи внутрь административного здания на самом севере города. Пройди два этажа, они относительно легкие. На третьем тебя ждет сам Trias с домашними монстрами. Убей всех мелких тварей одним грамотно поставленным Cloudkill и всем отрядом наваливайся на ангела. Как только он почувствует, что проигрывает, то сразу сдастся. Убивать его не советую, за исключением варианта Безымянного-воина, которому нужен божественный супермеч.

Если в команде есть Вайлор, то смерть босса неизбежна. Если паладина нет... то можно договориться по-хорошему, наставить ангела на путь истинный. В любом случае получишь свиток с Celestial Host. Заходи в телепорт, появившейся напротив места, где тебя встречал Trias.

Hive, Fortress of Regrets

Ты оказываешься на улицах Улья и теперь точно знаешь, что надо попасть внутрь Морга, к порталу в крепость Раскаяния (The Fortress of Regrets). Однако торопиться не стоит. Может, имеет смысл выполнить пропущенные квесты или закупиться лечилками, свитками и прочими полезностями (денег не жалей, скоро они уже не понадобятся).

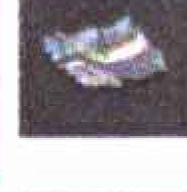
Обязательно поспи и запомни Безымянным максимальное количество заклинаний Cloudkill (желательно еще купить свитки с эти заклятием в Curiosity Shop и Civic Festhall).

Как уладишь все дела, иди к воротам Морга и говори с Pox'ом. Он может протащить Безымянного и его команду обратно в царство трупов. От каменной койки пройди чуть на запад, у стены окажется нужный портал. Долго и упорно говори со всеми персонажами (особенно с Морте) и проверь, чтоб в команде не было ни Вайлора, ни Игнуса.




Последнее колдовство... Теперь магичка пойдет в рукопашную.



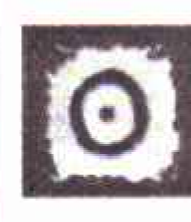














Чтобы в ближайшем будущем иметь меньше проблем, их обоих желательно убить.

Дай Безымянному самые важные предметы, вроде бронзовой сферы Фарода и лезвия, подаренного големом в осадной башне. Обязательно переложи в рюкзак к главному герою максимальное количество самых мощных лечилок, свитков и артефактов. Заходи в портал, и попадешь в крепость Раскаяния.

Безымянный оказывается один-одинешенек против целой толпы крутых теней. Драться врукопашную бессмысленно, соответственно, надо отбиваться магией и при удобном случае делать ноги. Самое лучшее заклинание — Cloudkill, используй его на как можно большей толпе теней. Тремя-четырьмя повторами реально свести количество теней к минимуму, при котором их можно бить атакующей магией первого и второго уровня.

Найди пушки — странного вида устройства, которые можно включить. Одна находится на центральной платформе, другая — в юго-восточной части карты, третья — в северо-западной части. Последняя, четвертая, расположилась на востоке: как только найдешь все четыре пушки, то рядом с последней появится портал. Быстро забегай в него, и окажешься в Trial of Impulse. Если Игнус и Вайлор уже убиты, то битвы удастся избежать — только достань из-под западной статуи несколько лечилок. Прикоснись к кристаллу, и окажешься в гостях у трех инкарнаций в Maze of Reflections.

Тут собрались три предыдущих инкарнации Безымянного: Практическая, Добрая и Параноидальная. Практическая инкарнация заговорит с героем, и тут же выяснится куча интересных подробностей о Вайлоре, Дакконе и Дайонарре. Обязательно узнай о сфере Фарода. Дальше мой герой с высоким *Интеллектом* и *Мудростью* тут же предложил устроить соревнование по силе воли (кто захватит чье тело) — тут я просто не мог проиграть.

Добрая инкарнация ответила на все вопросы (в том числе и про самую первую инкарнацию) и сама согласилась влиться в тело главного героя. Теперь имеет смысл использовать сферу и получить 2.000.000 экспы, знание истинного имени Безымянного плюс Rune of Torment (супермощную магию девятого уровня, причем с бесконечным количеством использований). Трать очки, набранные при получении сразу нескольких уровней, на повышение до 25 (в порядке важности) *Интеллекта*, *Мудрости* и *Харизмы*.

Осталась третья инкарнация в лице параноика, который вечно устраивал всяческие ловушки. Вредный тип. Заставь его слиться, разговаривая на языке Уйо (Language of Uyo).

Затем поговори с Дайонаррой и отправляйся в новую область. Встречай воплощение смертности Безымянного — это эфемерный призрак. *Внимание!* У игры только один "счастливый" финальный мультик, но несколько путей к нему. Какой путь ты выберешь, зависит только от хода разговора со смертностью героя. Возможные варианты:

1) Драться самому, не вступая в долгие беседы;

2) Упросить смертность оживить одного из напарников и драться против нее вдвоем;

3) Самому оживить товарищей по партии, напугав смертность намечающимся вторжением теней, и воевать всей командой;

4) Использовать имя, полученное из сферы Фарода, и заставить слиться;

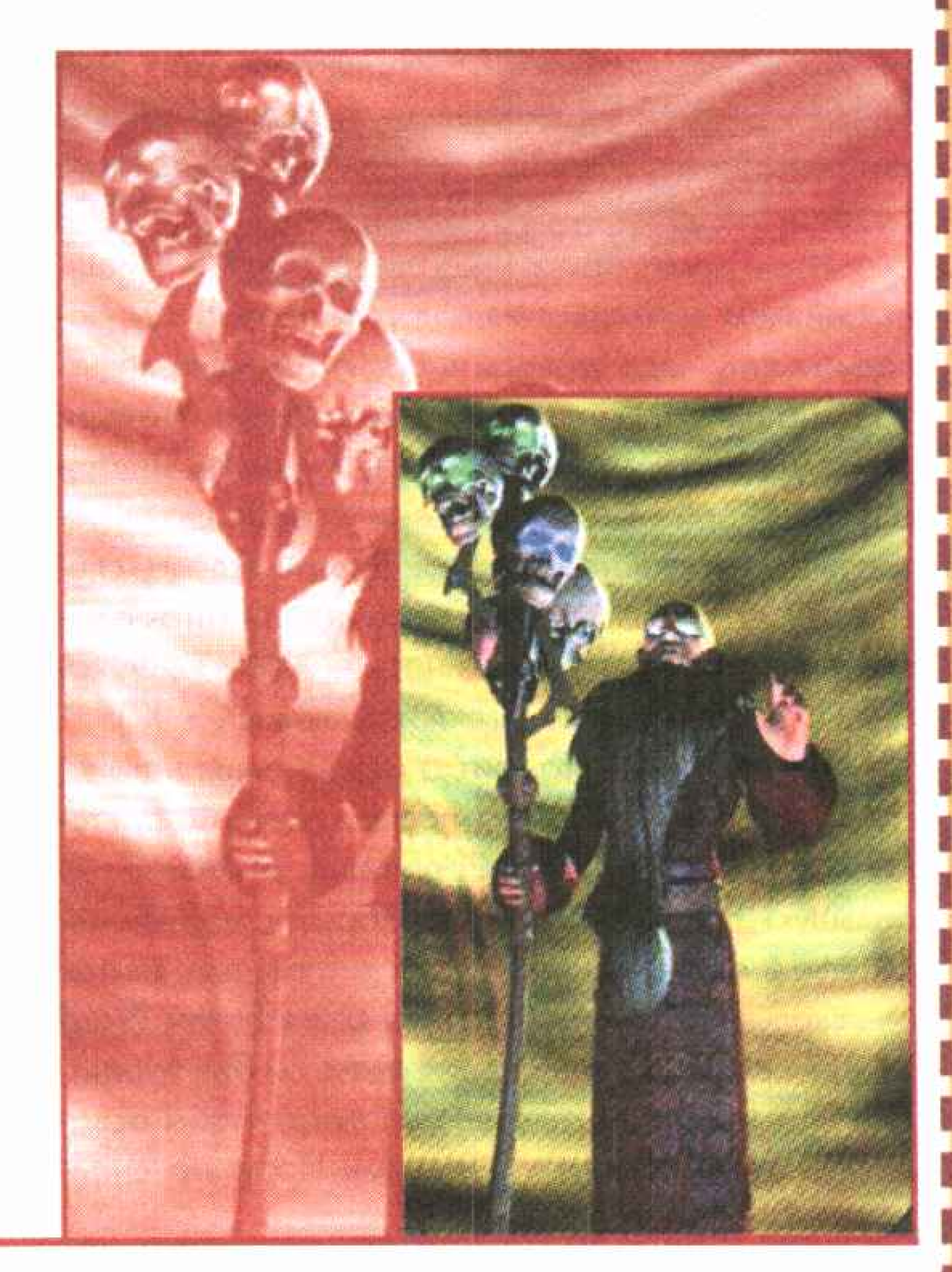
5) Угрожать убить себя лезвием голема из Осадной башни и заставить слиться;

6) Использовать силу воли, угрожая смертности убедить самого себя в небытие, и заставить слиться (начинать надо с извечного "What can change the nature of a man");

7) Объяснить, как "при каждой последующей смерти Безымянного его смертность теряет свое тело, в то время как Безымянный утрачивает душу", и также убедить слиться вместе.

Вариантов на самом деле масса, но самый простой и надежный, на мой взгляд, — это четвертый. Драться со смертностью тоже реально, но зачем это нужно? Что это даст? Тем более что, слившись со смертностью, Безымянный оживляет всех своих товарищей и прощается с ними. Пропустить кадры расставания с верными товарищами и друзьями — это большая потеря.

Вот и все. Ты прошел игру — поздравляю!





Саентология - это прикладная духовная философия, созданная американским ученым Л. Роном Хаббардом в 50-х годах нашего века. В ее рамках Хаббард разработал научный метод повышения коэффициента интеллекта и способностей человека, который назвал *процессингом*. После получения процессинга человек все больше перестает "прогибаться под изменчивый мир", а мир начинает "прогибаться" под него. Человек перестает быть фишкой в чужой игре и начинает становится игроком (подробнее, если кого заинтересует, можно узнать на *www.newcivilization.ru/scientologie*).

Для распространения Саентологии Хаббард в 1955 году создает организацию - *Церковь Саентологии*, которую правительство США пытается задавить в течение всей его жизни. Люди, получающие процессинг, не хотят жить в навязываемой системе, хотят менять ее на более свободную, что не устраивает тех, кто возводит американское "общество тотального контроля". После смерти Хаббарда в конце 1986 года агенты правительства США проникают в Церковь саентологии и ставят ее под свой контроль. Новой целью Церкви Саентологии становится дискредитация самой философии Саентологии. Искажается технология процессинга, пропадают результаты, общество начинает называть Церковь Саентологии "опасной сектой", которой та по сути и становится. Одновременно с этим из Церкви Саентологии уходит наиболее обученный персонал, работавший с Хаббардом. Эти люди называют себя *Свободной зоной* и начинают предоставлять неискаженную Саентологию.

Итак, за Церковью Саентологии стоит правительство США. Могут у него быть причины для шпионажа за другими странами? Конечно. Но кто поручится, что у правительства нет контроля, например, за Microsoft, и средства шпионажа уже не включены в любой другой софт Microsoft? Например, в ваш Windows 98..."

Действительно, испугали ежика болванкой из-под компакт-диска. Далеко не секрет, что в операционную систему Windows 95 встроены средства удаленной администрации, позволяющие получать службе технической поддержки данные о компьютере. Правда, говорят, что только с согласия пользователя. Но мы то с тобой знаем, какова цена заверениям Microsoft...

А пока можешь сходить на страничку разработчика программы Diskeeper (http://home.scientologist.org/cjensen/myself.htm) и по совместительству саентолога восьмого уровня. Узнать о значении саентологии в его жизни, и о том, как она помогла достичь ему успеха и процветания.

ViV
viv@igromania.ru



Сергей Пуриков
psvh@cityline.ru

Ultima IX: Ascension

Британские хитрости

R&S Вердикт
Что: 3D RPG * **Кто:** Origin / EA / SoftClub * **На кого:** Ultima, Redguard
Сколько: P200(PIII-600), 32(128)Mb * **Вмногером:** Не в этой жизни
Размер: 2 CD
Рейтинг "Мании": 8.3

Сумчатая невидимость

Благородство монстров заключается в том, что они не атакуют тебя, пока ты копаешься в своих вещах, а если быть совсем точным - даже не замечают. Поэтому для получения постоянной невидимости достаточно открыть свой заплечный мешок или любую другую сумку.

Невидимость и неуязвимость

Выпей зелье невидимости или неуязвимости и затем, пока оно действует, запиши игру. После загрузки этой сохраненки зелье будет действовать до тех пор, пока не выпьешь чего-нибудь другого.

Запись заклинаний без реагентов

Когда появится окошко с предложением произнести слова заклинания, вынеси из круга все реагенты и свиток - тогда после завершения ритуала они не пропадут. Учитывая то, что ни одно заклинание не использует несколько одинаковых реагентов, это позволяет сильно сэкономить место - ведь нужен будет всего один их набор.

Wizard Eye

Кроме того, что это просто полезное заклинание, это еще и заклинание с секретом. Первое совершенное после его применения действие (движение или прыжок) позволяет пройти сквозь любое препятствие.

Демоны - не только ценный мех...

Если призвать сразу двух демонов, то, скорее всего, они сцепятся между собой. В итоге ты можешь не только наблюдать за их драками, но еще и быстро наживаться, обчищая трупы проигравших (как известно, демоны приезжают в наше измерение с чемоданами, набитыми золотом).

Просмотр всех мультфильмов

Все мультфильмы хранятся на диске в каталоге "movies". Перекопируй их на жесткий диск и переименуй их расширение из .dat в .mpg - любой проигрыватель мпегов сможет их прочитать.

Вещи из черного камня

Нагрудник - В Логове Воров в здании гильдии на пристани (до получения клейма и комплекта одежды от Равены он заперт).

Шлем - В южной части Скары Брай в сундуке на берегу. Ключ от него получают только Следопыты в начале игры (впрочем, вещи можно вытянуть и не открывая сундук, нужно лишь встать так, чтобы был заметен хоть кусок требуемого предмета, и подцепить его мышкой. :)

Перчатки - См. шлем, а также в магазине в Логове Воров.

Наручи - На Острове Аватара, рядом с пентаграммой, есть тропинка, ведущая вверх на гору. Наручи находятся на полпути, за камнем слева.

Поножи - После призыва Пироса на Острове Аватара ты окажешься в Элементальной Плоскости Огня. До того, как телепортироваться дальше, найди и убей дракона и открой снятым с его трупа ключом стоящий рядом сундук. В нем и будут поножи.

Ботинки - Неподалеку от того места, где ты брал колокол храбрости (остров к юго-востоку от Тринсика), под водой за пентаграммой для записи заклинаний.

Меч - У кузнеца в Тринсике после очищения святилища и установки патча.

Предупреждение: вещи из черного камня круты, но тяжелы. Плавать в них очень сложно, но проблема легко решается переносом части обмундирования в мешок.

Местонахождение свитков

Первый круг:

Create reagents - Магазин в Пиратском Логове, также внутри стеклянной башни рядом с домом Катерины в Мунглоу.

Lighting Bolt - На трупе мага в Мунглоу, неподалеку от того места, где тебя встречает Дункан (задача о переработке мага в труп лежит на тебе). Также в замке лорда Бритиша, в секретной комнатке в северо-западной части музея. Также в доме с привидениями на кладбище в Британнии.



Танки - строго шашкой.

Light - В магической лаборатории в замке лорда Бритиша, также в кухне в Деспайсе.

Light heal - Магазин лучника в Британии (нужно дотронуться до статуи стреляющего лучника).

Второй круг:

Ethereal Sight - В доме мэра (рядом с замком), в комнате Килиан за гобеленом. Также в Храме Любви в Британии.

Inferial Armor - У Джошуа-мага в Мунглоу, по возвращении его дневника. Также в сундуке в доме мэра в Британии.

Crystal Barrier - В логове королевы в Амбросии, в одной из боковых комнат.

Cure - В магазинах в Мунглоу и в Логове Воров. В волчьей норе на северо-востоке от моста тролля в Поус.

Третий круг:

Telekinesis - В Британии, на стене около кладбища, по пути в Поус. В магазинах в Мунглоу и Логове Воров. В Британии в магазине реагентов (после освобождения его владельца) свиток можно получить, почитав табличку на северной стене.

Fog - На трупе мага в Мунглоу, неподалеку от того места, где тебя встречает Дункан. Также в Миноке за водопадом в лагере Джулии.

Charm - На верхнем этаже в заброшенном доме в Миноке. Также на втором этаже в доме с привидениями в Тринсике.

Fireball - На крыше в замке Лорда Бритиша, куда можно попасть через окно в магической лаборатории.

Четвертый круг:

Time Stop - В Бездне, на уровне земли.

Wizard Eye - У Джошуа-мага в Мунглоу, по возвращении его дневника. Также в сундуке на пристани в Мунглоу.

Day - В склепе рядом с Тринсиком.

Пятый круг:

Levitate - В башне сумасшедшего мага на северо-западе от Поус. Также в магазине в Тринсике (после восстановления местного святилища).

Summon Undead - В сундуке на пристани на юго-востоке Йева.

Full Heal - В сундуке, в лабиринте в Децейте, по которому нужно бегать, стреляя по мишеням.

Bolt of Flame - На севере от святилища правосудия, для появления свитка нужно зажечь огонь во ртах двух статуй.

Шестой круг:

Invisibility - В Скара Брай на трупе лича на побережье.

Mana Breach - В доме рыцаря в Валории.

Meteorite - На трупе гоблина-шамана в лагере по пути в Йев.

Седьмой круг:

Death - Во рту статуи в Скара Брай. Также в Мунглоу, в пещере за холмом к югу от затонувшего корабля.

Frost Storm - В магазине в Йев.

Summon Demon - На трупе демона в Десtарде.

Teleport - Неподалеку от того места, где ты брал колокол храбрости, под водой.

Восьмой круг:

Earthquake - В магазине в Тринсике после восстановления местного святилища.

Inferno - В доме Вирджила на юго-западе от Тринсика, того самого, рядом с которым открылся портал, производящий пауков.

Lighting Storm - В храме любви в Британии.

Searing Ring - В магазине оружия в Валории.

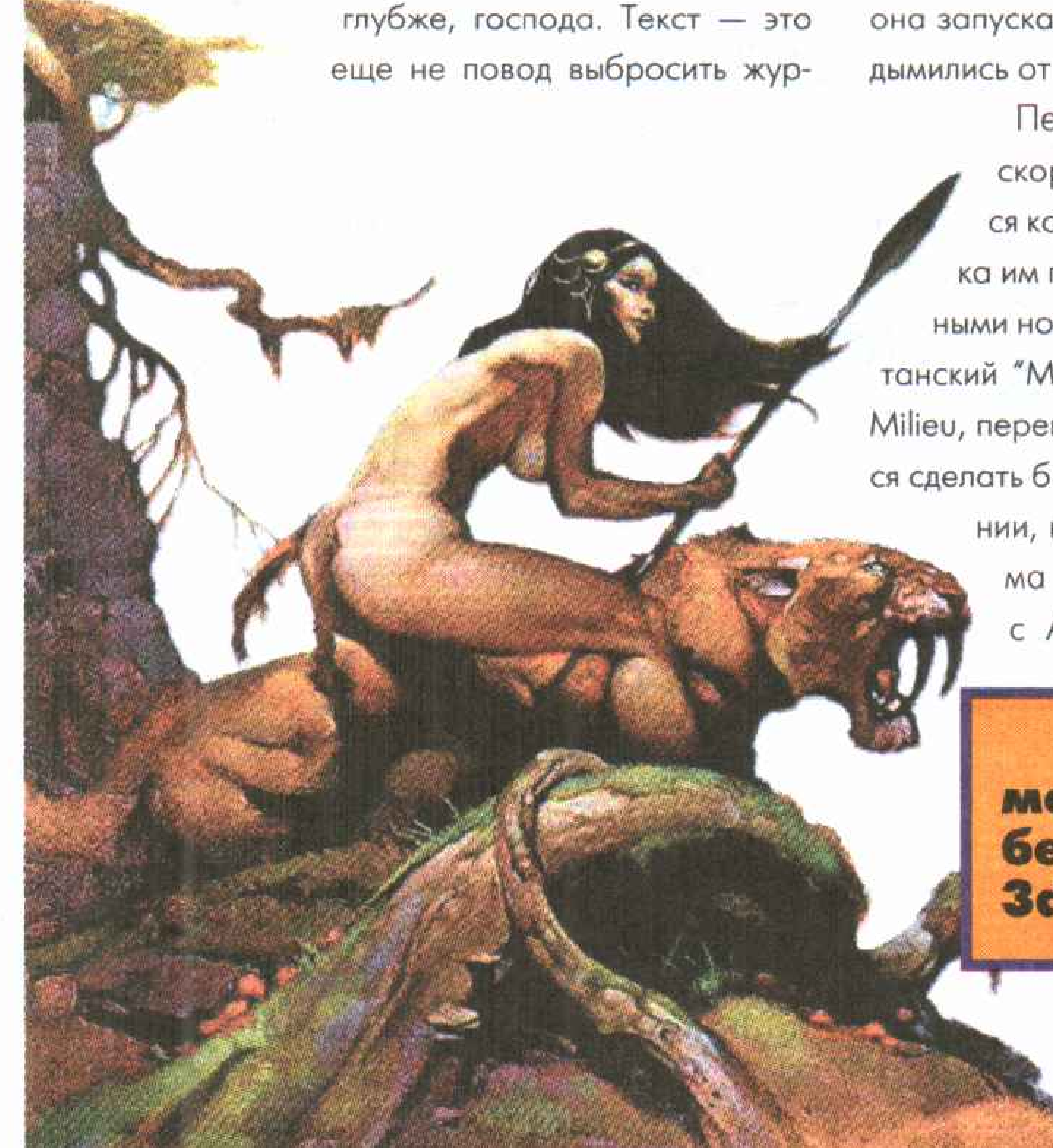
Приключения в онлайне

Shadow Dweller
Shadow.Dweller@p100.f148.n5030.z2.fidonet.org

Аббревиатуру MUD наверняка слышали многие, но далеко не все из них в курсе, что же за ней стоит. А среди тех, кто в курсе, не каждый смог в том, что... э-э-э-э... стоит, разобраться. Знаю по собственному опыту — help-файлы MUD'ов, сколь бы ни были они доступно и понятно написаны, почему-то совершенно не укладываются в голове. Вроде все прочитал, все понял, а память — аки чистый лист бумаги. Посему и увидел свет данный материал. Я испытываю светлую надежду, что он окажется более полезным и запоминающимся. Ну, могу я хоть о чем-то помечтать?

Итак, что такое MUD? Объясняю популярно. Это Multi-User-D... насчет последней буквы мнения разошлись, но Dungeon (подземелье) и Dimension (измерение) являются наиболее распространенными вариантами. MUD — это ролевая многопользовательская игра через Интернет. До недавнего времени этим все было сказано, но с появлением разновсяческих чисто и грязно сетевых игр пришлось внести уточнения. Поэтому начнем с грустного. То бишь с графики. Вернее, с ее отсутствия. Итак, MUD — это текстовая ролевая... далее по текс... эй, да не нервничайте вы так! Какое слово вас так ужаснуло? Ах да, очевидно... Дышите глубже, господа. Текст — это еще не повод выбросить журнал и пойти топиться. Сейчас, в конце концов, вы тоже читаете текст. Следовательно, сделать нечто интересным можно и без прозрачных туманов с цветными освещениями.

Будем считать, что на этом месте все, кто не мыслит игры без поддержки любимого 3dfsucks, уже утопились, и посему можно перестать ерничать и перейти к серьезным вещам. Начнем с исторического экскурса...



Как это начиналось

Начиналось это хоть и не в далекой галактике, но тоже давным-давно — на рубеже 70-х и 80-х. Причем одновременно по обе стороны океана. В университетской сети знойной Миннесотщины несколько студентов запустили игру Milieu, а в Туманном Альбионе родилась поначалу безымянная игрушка, которую в 1980 году окрестили ...правильно, "MUD". Последняя поначалу была не слишком похожа на своих нынешних потомков, скорее это было нечто вроде многопользовательского Colossal Caves (кто не знает — это прародитель адвентюр вообще и жанра Interactive Fiction в частности). Со временем, однако, она усложнилась. Появились управляемые компьютером персонажи-NPC, которые в MUD'ах принято называть мобами (от mobile — подвижный), появились элементы RPG. Чопорные англичане встретили новинку с энтузиазмом — в часы, когда она запускалась, серверы Эссекского университета дымились от напряжения.

Период горящих от энтузиазма глаз, увы, скоро прошел. Когда начали формироваться коммерческие компьютерные сети, новинка им приглянулась, и вскоре они стали основными носителями MUD'ов на все 80-е годы. Британский "MUD" всплыл в сети CompuServe; автор Milieu, переименовав свое детище в Sceptre, пытался сделать бизнес на его коммерческом использовании, но через несколько лет прогорел. Фирма Simutronics успешно сотрудничала с America Online, где ее коммерческие MUD'ы (в частности, Gemstone-3) пользовались немалым успехом — в лучшие годы упомянутый MUD даже небезуспешно пытался конкурировать с ныне легендарной Neverwinter Nights, графической (!) ролевой онлайн-игрой, одной из первых и до сих пор считающейся одной из самых лучших. А студенты разных стран развлекались собственными экспериментами, не выходившими за рамки их университетов...

> **"Будем считать, что на этом месте все, кто не мыслит игры без поддержки любимого 3dfsucks, уже утопились."**

Все изменилось с распространением Internet. У авторов появился надежный путь к аудитории и к себе подобным, а аудитория почуяла сладкий запах халявы. Новые MUD'ы стали плодиться, как грибы, причем в абсолютном своем большинстве — на основе жалкой дюжины базовых "движков", что делало их изрядно похожими друг на друга. От этих движков пошла классификация: Aber-MUD'ы, Diku-MUD'ы, Circle-MUD'ы, LP-MUD'ы, Merc-MUD'ы... Сейчас существует много более тысячи MUD'ов, и список постоянно растет, хотя и закрываются они с завидным постоянством. Миры — на любой вкус, от светлых сказок дедушки Толкиена до брутального пост-Холокоста.

Как это работает

Работает это в telnet. Если кто не в курсе, это такой старенький протокол для работы на удаленных терминалах. Если вы сидите в "юниксе", достаточно набрать в командной строке telnet адрес и порт MUD'a. Впрочем, если вы сидите в "юниксе", вы должны знать MUD'ы лучше меня. А простым смертным надо запустить telnet через стартовое меню Windows, выбрать connect/remote system и только после этого ввести адрес с портом. Но на самом деле простым смертным надо забыть про этот телнет, как про страшный сон, и скачать какой-нибудь клиент.

Клиентов для MUD'ов — море разливанное, но многие из них ненамного удобнее и полезнее обычного телнета. Основные требования, которые к ним предъявляют, таковы: поддержка триггеров (клиент выполняет заранее заданное действие в ответ на поступающий сигнал с сервера — например, автоматически кормит вашего персонажа, когда сервер говорит, что вы проголодались); поддержка альясов-сокращений (ввести "mm" куда проще, чем "cast magic missile"); поддержка макросов (горячих клавиш или кнопок на экране) на наиболее употребительные команды, например, для перемещения; замораживание текста на экране; выделение реплик и сообщений разными цветами (счастливые обладатели монохромных мониторов об этом пункте могут не беспокоиться)... всего и не упомнишь. И, конечно, хранение адресного списка

MUD'ов, чтобы эти жуткие адреса и порты не приходилось вводить после каждого обрыва связи, устроенного нашими добрыми друзьями на телефонных станциях. Однозначно, самым известным клиентом является ZMUD (www.zuggsoft.com). Но он, увы, шароварный, а платить ломает, правда? В качестве разумных альтернатив можно предложить следующие клиенты:

Phoca95
(www.phocat.com/phoca/phoca.html),
MUD'master
(home.earthlink.net/~arithon/MUD'Master/),
GMUD
(http://homepages.together.net/~shae/genewic.html).

"Новые MUD'ы стали плодиться, как грибы, причем в абсолютном своем большинстве — на основе жалкой дюжины базовых "движков", что делало их изрядно похожими друг на друга."

Как это найти

Для начала неплохо было бы определиться, что именно вам нужно. Исторически сложились два вида MUD'ов — "социальные" и "боевые". Обычно под MUD'ами имеют в виду именно вторые, тогда как для первых существует множество разнообразных аббревиатур с мистическим значением — MUSH (...Shared Hallucination), MUSE, MUCK и другие. И если "боевые" MUD'ы представляют собой более-менее хардкоровые RPG (есть соблазн поставить кавычки, ибо игры типа "убить все живое, собрать все неживое" с RPG и рядом не валялись, но, увы, давление традиции — раз есть экспа и файтеры с магами, значит, RPG...), то для всяческих MUSHей аналогии надо искать скорее в области таких форм ролевых игр, как "словески". Собственно, для таких игрищ и телнета не треба — "MUSH" с тем же успехом можно развернуть на IRC и даже на messageboard в www. Грубо говоря, это ролевой чат. На чем предлагаю его обсуждение свернуть, ибо нашей темой является как раз вторая разновидность MUD'ов — "боевые".

Обзаведясь клиентом, валерьянкой и моральной готовностью играть в текстовую игру, идите на сайт www.MUDconnector.com. Это, в принципе, все, что нужно. Остается только проштудировать титанический каталогище и найти то, что вам по душе. Существует около десятка MUD'ов по Толкиену, примерно столько же по бесконечной эпопее "Колесо времени" Джордана, MUD'ы по "Перну" и "Звездным войнам". Очень популярны MUD'ы по мирам AD&D — Arctic по Dragonlance (www.arctic.org), Faerun по Forgotten Realms (www.faerun.com)... Из типов желательно выбирать Diku, Circle, ROM — они в той или иной степени пытаются эмулировать правила AD&D и наиболее подходят для "героического фэнтези". В описании необходимо обратить особое внимание на пункт Player Killing — разрешено ли убиение персонажей персонажами других игроков. Политика в MUD'ах разная — где-то PK вообще запрещен, еще где-то все только и занимаются либо резней окружающих, либо бегством от первой категории лиц, а в большинстве — где-то в середине. Иногда PK возможен только в определенных зонах, иногда — только при соблюдении некоей максимальной разницы в уровнях между убивающим и убиваемым... Если у вас нет суицидальных наклонностей, начинать рекомендую с "мирных" MUD'ов. Там и без пкиллеров хватит желающих вас умертвить.

Как в это играть

Запасаясь терпением и знанием английского языка. Да-да, сколько ни кричи "pomogite" — никто не поймет, такие вот там люди. Говорили же вам: не покупайте стилусификаций, учите лучше английский... ну да ладно, не суть.

После соединения с сервером вам надо будет ввести имя вашего будущего alter ego. Учтите, что многими MUD'ами управляют странные люди, не способные проникнуться дикой рулезностью имен типа "KeWlZyZ0p", они хотят какого-то загадочного "ролеплея" и ожидают его в том числе и от имен персонажей. Конечно, изворотливый русский игрок и здесь найдет выход — если MUD по Толкиену, обязательно надо обозваться Арагорном или, на худой конец, Сауроном. Ага, щаз. На использование имен, заимствованных у литературных персонажей, там смотрят так же косо. А если не смотрят, то поверьте на слово — таких оригиналов, как вы, была уже не одна сотня, а Aragorn (или даже Arag0rn) может быть только один. Так что не мечтайте и начинайте придумывать имя уже сейчас. Помимо адекватности игровому миру (в представлении персонала игры — "богов" и "бессмертных"), имя должно быть еще и практичным — недлинным и легко запоминающимся. Чтобы друг-клирик Вася Пупкин, увидев вас изнемогающим в бою с древним красным драконом, успел бы тщетно помолиться о вашем выздоровлении. А не тратил бы времени на лихорадочные попытки понять, как именно пишется ваше роскошное трехэтажное наименованьище.

После ввода имени наступает черед... это уже зависит от конкретного MUD'a (вернее, от используемого им движка), но раз уж мы договорились обсуждать Diku и его вариации, далее следует выбор типичных для ролевой игры параметров — расы и класса героя. Иногда набор сведен к минимуму, но многие MUD'ы обожают хвастаться, какая у них куча классов и рас (это не самый лучший знак — заставляет предположить, что больше хвастаться просто нечем). Далеко не всегда присутствуют жесткие ограничения на комбинации (типа "тролль не может быть магом, а хоббит — варваром"), но необходимость для магов интеллекта, а для варваров — силы и явный недостаток этих качеств у троллей и хоббитов соответственно я могу гарантировать везде. Поэтому в выборе расы и класса помимо своих ролевых соображений (я надеюсь-таки, что оные тоже присутствуют...) следует руководствоваться здравым смыслом и знанием простейших стереотипов generic fantasy. Конечно, для более экзотических миров эти стереотипы бесполезны, тут уже нужна игровая документация.

На этом же этапе в некоторых MUD'ах вам надо будет разобраться с параметрами персонажа и выбрать его alignment. Второй, очень грубо говоря, показывает, добр герой или же зол. Что касается параметров ("статсов"), они обычно генерятся случайным образом. Иногда их можно перекидывать до бесконечности. Иногда — распределять вручную. Параметров чаще всего пять: сила Str (грузоподъемность, пробивная и поражающая мощь атак; необходима воинам), ловкость Dex (класс защиты, воровские навыки, иногда меткость; необходима ворам), телосложение Con (здоровье; необходима всем, но особенно воинам), интеллект Int (заклинания, сопротивляемость магии, обучение; необходима магам), мудрость Wis (тот же набор, что и в интеллекте: эти факторы распихивают между двумя по смыслу близкими статсами, как Бог на душу положит; но необходима клирикам). В общем, типичный AD&D'шный набор за вычетом несчастной харизмы, которой даже в многопользовательской игре не нашлось применения. Но все это — в некоторых MUD'ах. Большинство же имеет пренеприятное свойство генерить статсы в секрете от игрока и разглашать их только уровне эдак на пятом-десятом. Иначе говоря, заставляет прове-

"Клиентов для MUD'ов — море разливанное, но многие из них ненамного удобнее и полезнее обычного телнета."

сти многие часы, если не дни, за раскачкой, возможно, заведомо бесперспективного персонажа. Не нравятся статсы — начинай сначала и опять качай эти злосчастные 5-10 уровней. Чистый садизм...

"А вторая причина — такая же, по которой немало народу предпочитает текстовые IF-адвентюры новоизданному многодисковому маразму, а классические рогалики — всяким дьяблам и ревенантам."

Но вот, наконец, генерация закончилась и вы оказались в игре

"Экран" любого MUD'а представляет собой окно текстовых сообщений. Самое главное в нем — описание локации ("комнаты" — room), в которой вы находитесь. Их стоит читать внимательно — помимо создания атмосферы, эти описания содержат немало объектов, которые могут вас заинтересовать и с которыми вы сможете вступить в интеракцию. Например, почитать доску объявлений или попить из фонтанчика. Впрочем, большинство важных объектов описывается отдельно, под описанием локации вообще. Отдельно же указаны все очевидные выходы из локаций — по четырем или восьми сторонам света, а также, если надо, вверх и вниз. Наконец, в самом низу описания перечислены обитатели данной локации — как мобы, так и ваши товарищи по несчастью. Последних обычно можно отличить по разговорчивости.

Все действия в MUD'ах выполняются вводом команд с клавиатуры. Команд много; нет, даже так: их МНОГО. Любители Zork или спектрумовских адвентюр почувствуют себя в своей тарелке. Помимо моря функциональных команд, полезных и не очень, во многих MUD'ах имеются так называемые "socials", предназначенные для атмосферы (злобно зарычать) или выражения эмоций (поцеловать там кого-нибудь... или топором по башке). Однако большинство главных команд во всех MUD'ах совпадает. Их я и постараюсь рассмотреть — см. врезку.

Зачем это нужно

"И что, кто-то в это играет?!" Вижу, поклонников 3dfsucks спасли водолазы. Играют, господа. Масса народу. И с большим удовольствием. А причин тут, по моему нескромному разумению, две. Первая — российская. Заключается она в отсутствии тугриков. Интернет-то, может, и есть, но платить за какой-нибудь Dark Sun Online — и нечем, и непонятно как. MUD'ы, пусть и без графики, лучше, чем вообще ничего. И всяко более увлекательно, чем IRC или какие-нибудь нелепые чаты. А вторая причина — такая же, по которой немало народу предпочитает текстовые IF-адвентюры новоизданному многодисковому маразму, а классические рогалики — всяким дьяблам и ревенантам. Чем меньше графики — тем больше потенциал для интерактивности, тем больше возможностей. Покажите мне хоть одну графическую RPG, где персонажа можно кастомизировать вплоть до цвета глаз! То-то же...

Прогресс, конечно, не стоит на месте — уже есть "MUD'ы с иллюстрациями" (Realms of Kaos) и попытки внесения в них "активной графики", т. е. какого-никакого графического движка в противовес слайд-шоу заранее скачанных bmp-шек (битвы в Illusia). Все это здорово напоминает процесс превращения Colossal Caves в Myst, но с одним отличием — уже имеется окончательный этап этой эволюции (ли?), полнокровные graphical online multi-player RPGs вроде тех же UO, DSO, Everquest, M59... А все эти попытки "улучшить MUD" сводятся к заполнению фрагментов пустоты между двумя вполне реальными и самодостаточными сущностями. Нужно ли нам оно?

В командах, которые по смыслу подразумевают наличие некоего субъекта воздействия, после самой команды должен стоять этот самый субъект (во как загнул!).

Движение:

North, N — на север.
South, S — на юг.
East, E — на восток.
West, W — на запад.
Northeast (NE), Northwest (NW), Southeast (SE), Southwest (SW) — вряд ли это надо переводить.
Up, U — вверх.
Down, D — вниз.

Персональные команды:

Status или Score — полная информация о персонаже.
Inventory, Inv — демонстрирует содержимое закромов родины. Вещмешка, в смысле.
Equipment, Eq — ваше обмундирование, от меча до трусов. В жаргоне, кстати, eq и есть "полезные шмотки".
Sleep — лечь вздремнуть с целью зарастить раны.
Rest — сесть отдохнуть с тем же намерением, но большим терпением.
Stand — прервать любой из двух вышеназванных процессов.

Команды интеракции:

Look — описание локации.
Examine, Exam — внимательно изучить объект, моба, персонаж...
Eat — чего-нибудь съесть.
Drink — это что-нибудь запить.
Wear — надеть на тело предмет, с которым оную операцию можно провернуть.
Wield — взять в руку оружие.
Get — поднять предмет.
Drop — положить его обратно.
Give — отдать его кому-нибудь.
Open — открыть что-то закрытое. Например, дверь.
Unlock — отпереть что-то запертое. Ключ не помешает.

Команды общения с мобами:

List — просмотреть прейскурант. В магазине, естественно.
Buy — купить предмет.
Sell — продать предмет.
Train — повысить один из статсов у того, кто его повышением и занимается.
Level — повысить уровень.
Rent — снять комнату в таверне. Эквивалентно "save and quit" обычных игр.

Просто save в MUD'ах попадается нечасто, а quit во многих приводит к потере всех ваших богатств. Так что лучше перестраховаться...

Команды "общения" с мобами:

Kill — напасть с целью нанесения тяжких телесных повреждений.
Consider, Con — оценить свои шансы на успех в этом предприятии. Лучше сначала оценивать, а потом нападать.
Flee — если вы все же поступили наоборот, остается только уносить ноги.
Wimpy XXX — если лень уносить ноги самому, комп может сделать это за вас.

Вместо XXX введите порог минимального здоровья, при превышении которого ваш персонаж сочтет, что лучше быть живым трусом, чем мертвым героем.

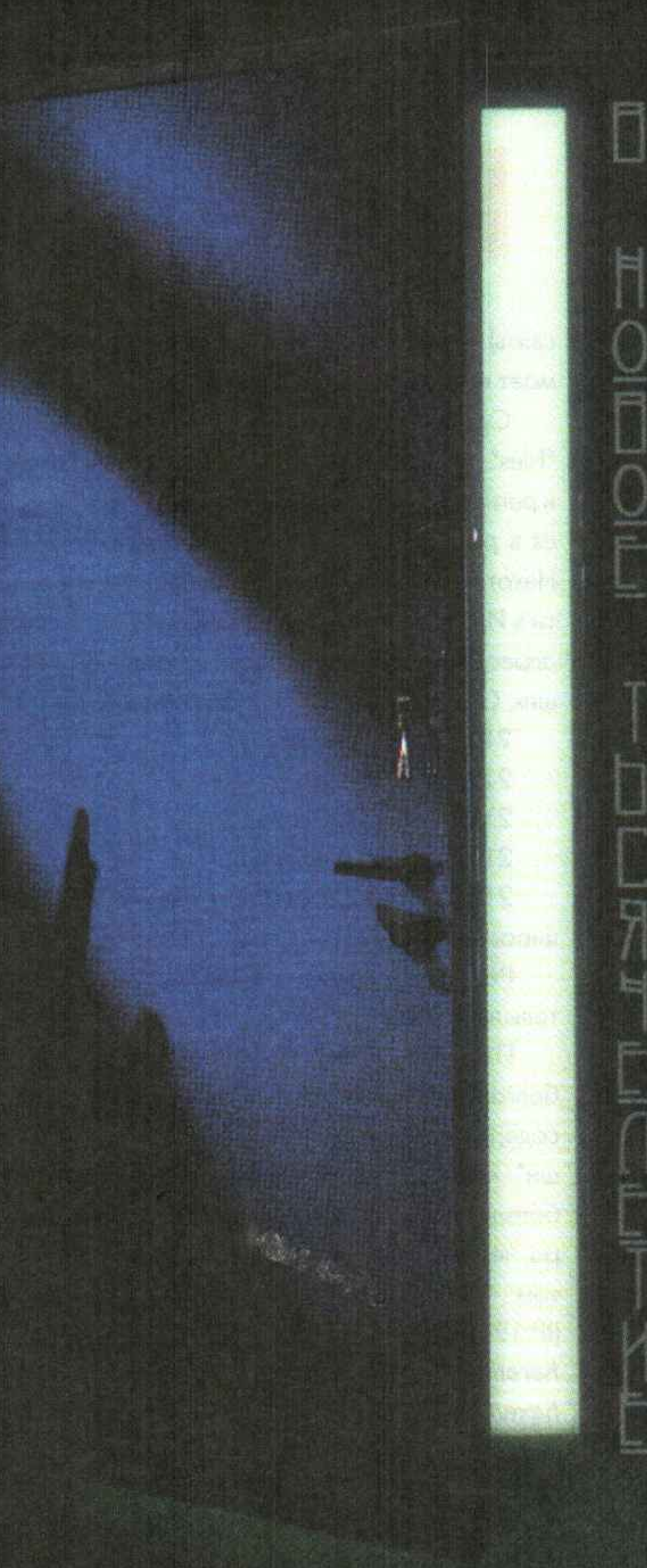
Recall, Recite Recall — прочитать свиток, телепортирующий назад в безопасный город. Если таковой есть, конечно.
Cast "название спелла" — угостить друга иль врага любимым заклинанием.

Команды общения с другими персонажами:

Say — объявить что-нибудь на всю локацию. Текст вводить после команды, без кавычек и прочих излишеств.
Tell — передать сообщение кому-нибудь, где бы он ни находился. Например, tell VasyaPupkin Lamers must die!
Follow, fol — следовать за кем-то. Это если вам удалось умолить какого-нибудь почти иммортала показать вам стадо драконов.

Также существуют различные команды броадкаста (сообщений на весь MUD'), но они разнятся от игры к игре. Общее правило одно — ни в коем случае не злоупотреблять ими.

И, наконец, самая главная команда — *HELP.*



В НОВОЕ ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ



The Internet Service Provider
.net

Battle. Heeeт!



Юрий Бушин
yurg@soc.pu.ru

Игровая служба Blizzard известна многим, но **Battle.net** - это далеко не идеал и не единственная возможность для игрока, желающего попробовать себя на полях онлайновых сражений.

Существуют различные альтернативные службы. Намример, **FSGS (Free Serve Game Server)**, о которой мы сегодня и поговорим. Является ли FSGS клоном battle.net? Лишь отчасти. Эта служба предоставляет бОльшие возможности.

Начнем по порядку. Сама служба представлена в Интернете своим информационным сайтом ***www.fsgs.com***. Собственно, для людей, сьевших собаку на инетных играх, этого уже достаточно ;).



Прежде всего, служба бесплатная и само ее название свидетельствует об этом; для игры через FSGS нет необходимости бежать за лицензионной коробкой или выискивать в И-нете электронные ключи. FSGS - это не один сервер, но множество, объединенных едиными требованиями. Первое среди них - необходимый минимум поддерживаемых этими серверами игр: StarCraft, StarCraft: Brood War, Diablo, C&C: Tiberian Sun и Submarine Titans.

Но это не значит, что сервера FSGS не поддерживают другие игры. По статистике сайта, каждый день через службу FSGS создается около полутысячи виртуальных серверов, и приблизительно 12 тысяч человек пользуется услугами этой системы. Значит, есть из чего выбирать.

Для игры через FSGS необходимо скачать небольшой, всего 700 Кб, клиент. Установка клиента проста до безобразия это самораспаковывающийся архив. Клиент работает под всеми основными операционными системами: Win 95/98/NT и Linux. Второе необходимое требование наличие доступа к Интернету, как легко догадаться.

После установки клиента тебе будет предложено либо воспользоваться стандартным Battle.net, либо FSGS. Клиент позволяет вам не только присоединиться к другим игрокам, но и самому побыть сервером. Возможности клиента очень широки. Созданный сервер может фильтровать юзеров, т.е. сделать доступ к твоему серверу ограниченным (например, отсекает тех, у кого очень слабенькая связь). Описание возможностей FSGS клиента занимает несколько страниц на сайте в разделе "Files".

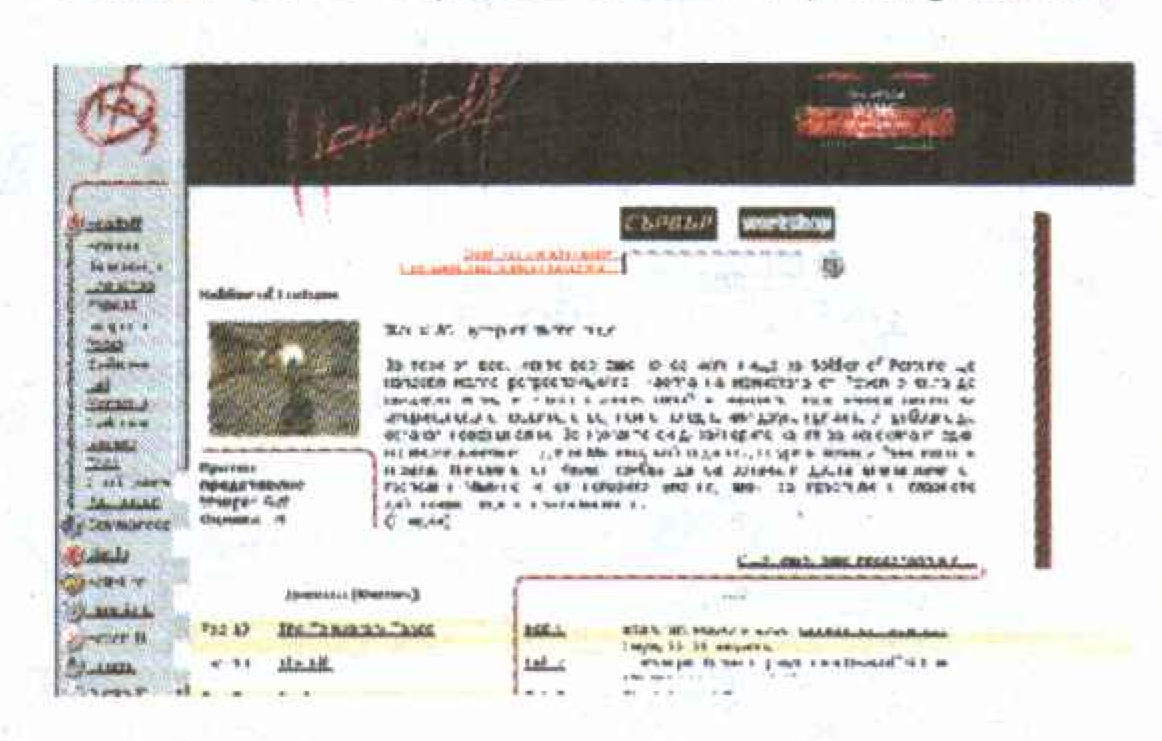
Скачать клиент можно с сайта службы из раздела "Files". Помимо этого, на сайте производится учет и регистрация постоянных серверов. Их список ведется в разделе "Server List" и постоянно обновляется. Некоторые из постоянных серверов имеют свои сайты в Интернете. На этой же странице указываются IP-адрес сервера и страна, где находится сервер. И наших, СНГэшных, парочка серверов там есть. Вот их IP:

212.26.128.2 (Киев)
212.164.45.5 (Омск)
212.30.188.67 (Рязань)
212.0.192.30 (Кишинев)
212.124.160.2 (местонахождение не идентифицировано)

Расскажем немного о двух наиболее примечательных серверах FSGS.

Первый "Headoff" (***www.headoff.com***), то ли болгарский, то ли польский. Прочесть и понять его содержание вполне возможно (всетаки почти "наши" люди...). Этот сервер поддерживает очень большой спектр игр. Помимо стандартного набора, через него можно поиграть во многие игры, притом абсолютно бесплатно: **Commandos** (IP:195.138.135.126), **Heretic II** (Server List: ***heretic2.headoff.com***), **Hexen II** (Server List: ***hexen2.headoff.com***), **Q23** (***quake2.headoff.com*** и ***quake3.headoff.com***), **Shogo** (**shogo.headoff.com**), **HalfLife** (***halflife.headoff.com***), **Tribes** (Headoff Starsiege Tribes), **Unreal** (***unreal.headoff.com***), **Kingpin** (***kingpin.headoff.com***), **Wheel of Time** (в WOT Server Browser найдешь Headoff WoT Citadel), **UT** (***ut.headoff.com***), **SiN** (в Adress Book: ***sin.headoff.com***). Такой перечень игр далеко не каждый сервер может предложить. Помимо этого, на сайте можно найти советы по прохождению игры. Можно спокойно поиграть в любимые игры с братьями по клаве и мышке!

Второй сервер представляет интерес в большей степени своей службой новостей (***www.gamesnetwork.com***). Не советами и обзорами этого добра достаточно в Интернете. А именно свежими, оперативными новостями. И еще один неоспоримый плюс это поддержка онлайновых ролевых игр. На Games Network можно найти "свежие" патчи и демки. Лично у меня коннект с этим сайтом даже при самой плохой связи остается на уровне терпимого. Сайт англоязычный.





ИНФОЗОНА

Независимая Yahoo! плюс майки от Манчестер Юнайтед

Один из самых крутых порталов И-нет, Yahoo!, чуть было не попала на скандал. Дело в том, что клуб Manchester United якобы предлагал Яхушкам поместить их рекламу (баннер? :) на свои майки, дабы обеспечить приток посетителей порталу. Представители Yahoo! в Британии с негодованием отвергли саму возможность подобного. По слухам, сделка стоила 40 миллионов фунтов стерлингов (а это, дружок, порядка 100 миллионов зеленых президентов). Такая фишка обломалась...

Сколько стоит Заемы.ком?

Три зеленых лимона. На аукционе крупного продавца имен GreatDomains.com домен Loans.com был продан именно за 3.000.000 долларов. Кто купил - неизвестно, но сделка, конечно, весьма удачна. Скорее всего, какой-нибудь банковский концерн или даже отдельный банк (Loans - заемы, англ.). Кстати, на GreatDomains сейчас покупается taxes.com (пока что 400 тысяч долларов) и cinema.com ($530.000), что довольно неудачно для самих гритдумэйнов, ибо такие имена явно стоят подороже.

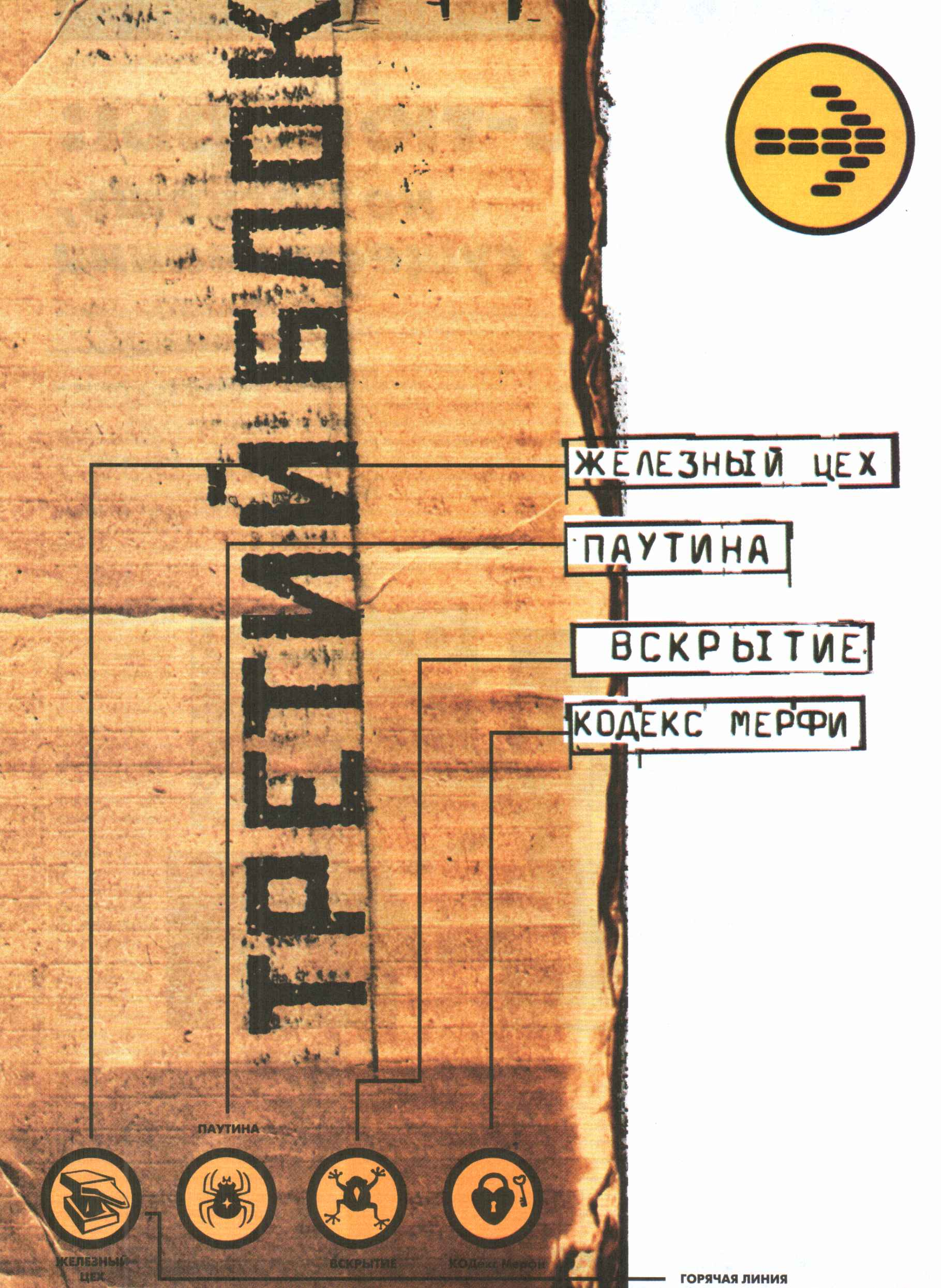
Билла Гейтса продают!

Два миллиона предлагали на днях на одном аукиончике за домен www.BillGates.co.uk. Аукцион, естественно, анонимный. Кстати, есть маза, что домен прикупают ребята с IHateBillGates.com. В общем, бедный Билли, который пытается это дело прикрыть, пока что остается с носом. Но мелкомягкие уже выступили с нотой протеста против подобной покупки. Правда, сами они на 2 лимона не потянут, постараются с помощью адвокатов замять. Кстати, его Билличество уже пытался закрыть и IHateBillGates.com, и BillGatesSucks.com, и KillBillGates.com - но нифига не получалось.

Как "ОНО" было, по-английски и по-итальянски

Домены первого уровня .it, как известно, принадлежат Италии. Но светлые умы в Великой Британии просекли такую фишку: заиметь домены .it как еще один вид "имен с продолжениями". У островов Тонго уже выпросили .to - теперь этих Attend.to, Go.to и так далее развелось... а сейчас в моде будут имена типа Make.It или GetDownOn.It. Официально раздельное владение доменами между GB и Италией есть - будут покупать. Кстати, имена типа Fuck.It и Damn.It уже забанены, так что можно не стараться ;)

Святослав Торик
torick@zmail.ru



ТРЕТИЙ БЛОК
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ПАУТИНА
ВСКРЫТИЕ
КОДЕКС МЕРФИ
ПАУТИНА
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ВСКРЫТИЕ
КОДекс Мерфи
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ

ViV
viv@igromania.ru

ТВ-тюнеры: не роскошь, а средство существования

Мой компьютер - моя крепость. А также по совместительству: украшение стола, самый страшный и ободранный ящик в радиусе километра, коробка для хлама и поломанных плат и временами даже пепельница. С момента появления этого, с позволенья сказать, чуда техники в моей жизни прошло уже немало времени. Мы привязались друг к другу, прикипели душой и процессором и даже, выражаясь научным языком, тесно интегрировались друг в друга.

Случайный посетитель, даже если он и проникнет в недра нашей редакции, бросив взгляд на заднюю стенку моего системного блока, несомненно придет в тихий ужас от количества свисающих проводов и торчащих разъемов. А чему тут удивляться? Сразу видно - точка настоящего игрока. Здесь есть все, начиная от сетевой карты и заканчивая хорошей звуковухой и плохим 3D ускорителем. Но с некоторых пор в ящике поселилось еще одно необычное устройство. Отзывается на кличку "ТВ-тюнер" и в моменты благостного настроения показывает на экране веселые картинки. Причем, что интересно, если сравнить картинку на мониторе с картинкой в телевизоре, стоящем на кухне, обнаружится поразительное сходство.

Класс устройств, именуемый "ТВ-тюнеры", появился сравнительно давно, но долгое время незаслуженно пользовался репутацией "ненужной финтифлюшки, которую разве что на день рождения девушке дарить". Но время течет, жизнь меняется. И знаешь что, друг-читатель? По моему скромному имхо, хороший тюнер может претендовать на свободный разъем в материнской плате не хуже какого-нибудь новомодного 3D ускорителя. Так что давай бегом в магазин или на рынок - покупать этот полезный девайс. Поверь мне на слово: серфить по Сети и одновременно смотреть "Скорую Помощь" ("Бухту Доусона", "Квантовый Скачок" - кому что нравится) - это круто.

Не поверил? Тогда читай статью - будем убеждать! :-)

Так вот ты какой, северный олень...

Среднестатистический ТВ-тюнер представляет собой обыкновенную плату расширения. Возможности тюнера могут меняться в зависимости от его стоимости и конкретной модели, но все тюнеры без исключения должны уметь принимать стандартный телевизионный сигнал и выводить его на экран.

Первый ТВ-тюнер сделала фирма Creative. Карточка появилась в 1995 году, называлась Video Blaster и, согласно рекламному проспекту, "открывала всем и каждому врата в мир цифрового видео". Выражаясь русским языком, бластер умел преобразовывать аналоговый видеосигнал в цифровой, выводить его на экран и сохранять отдельные кадры или даже записывать небольшие видеофрагменты. То есть подключаешь к карточке видеомагнитофон - и можешь смотреть фильмы на мониторе, сохранять отдельные кадры в файл. Вот такое вот "обширное" поле деятельности для любителя цифрового видео. И все удовольствие стоило каких-то 200 долларов.

С тех пор немало воды утекло. ТВ-тюнеры научились не только ловить телевизионные каналы и воспроизводить видео, но и показывать телетекст, принимать FM радио, записывать большие отрывки видео и даже включаться и выключаться по будильнику (последнее наиболее важно). Снизилась цена, повысилась производительность, наиболее продвинутые девайсы переехали на PCI шину. Но устройство и принцип работы остался прежним.

Как работает ТВ-тюнер? Берет и работает, что ж тут сложного. ;-) Если достать из коробки только что купленную плату и внимательнейшим образом изучить ее со всех сторон (понюхать там, языком облизать), то сразу становится ясно, что дело темное. Без пол-литра чего-нибудь не разобраться. Берем оные пол-литра и внимаем.

На любом тюнере в обязательном порядке присутствует собственно тюнер - устройство, похожее на радиоприемник, которое принимает радиосигнал с антенны, выделяет нужную программу и разделяет сигнал на видео- и звуковой. В обязанности видеодекодера входит преобразование полученного сигнала в цифровой формат, понятный компьютеру. На входе - видео с антенны, на выходе - циферки, чего уж может быть проще. Видеодекодер передает данные видеоконтроллеру платы. Что уж с ними делает контроллер, уже не его, декодера, собачье дело. У контроллера есть некоторое количество оперативной памяти, в которой он и формирует готовый кадр. Картинка с телевизора накладывается на картинку с основной видеокарты (ТВ-тюнер подключается к ней стандартным мониторным кабелем, наподобие того, что поставляется в связке с внешним 3D ускорителем Voodoo) и выводится на экран монитора. Вот и все дела. Если надо сохранить телевизионный кадр в картинку на жестком диске, контроллер просто берет содержимое своей оперативной памяти и пишет его на жесткий диск.

С переходом на высокоскоростную PCI шину схема работы ТВ-тюнеров несколько изменилась. Надобность в локальной оперативной памяти, равно как и в кабеле-переходнике между основной видюхой и тюнером, отпала. PCI-тюнеры передают цифровой видеосигнал по системной шине непосредственно в па-

О дружбе пейджеров и тюнеров

Остап-Сулейман-Берта-Мария Бендер-бей чтил и уважал уголовный кодекс. Тебе, друг мой, советую послушаться великого комбинатора и не баловаться вещами, описанными в данном материале. А то подпадешь под одну из статей УК РФ, по которой карают шпионов и прочих любопытных личностей.

Ты никогда не задумывался, как вообще организована пейджинговая связь? Так я тебе расскажу! Представь, что пейджер - это такой маленький модем, который только и умеет, что принимать информацию из радиоэфира. У каждого пейджера есть свой уникальный абонентский номер. Когда ты звонишь в пейджинговую компанию и просишь передать сообщение своей девушке, предположим, абоненту с номером 10001, оператор набивает твое амурное послание и через передатчик посылает его в радиоэфир. Каждая пейджинговая компания арендует определенные частоты (например у МобилТелеком - 159.2000 Mhz), на которых и передаются все сообщения. Пейджер слушает частоту своей компаний и в потоке сообщений вылавливает те, в которых указан его, пейджера, личный номер. Соответственно, посланное тобой "Оля, я тебя люблю" будет предназначаться абоненту с номером 10001 и декодируется только пейджером твоей девушки.

Если настроить радиоприемник на частоту пейджинговой компании, то можно услышать короткие писки, наподобие тех, что издает модем, перемежаемые двух-пятисекундными паузами. Если бы можно было бы каким-нибудь макаром засунуть эти писки в модем и превратить их в нормальные буквы и циферки...

А ведь можно. Достаешь где-нибудь (подчеркиваю, не у меня по почте, а где-нибудь еще) программу POSSAG32, и флаг тебе в руки. Последовательность действий приблизительно следующая: настраиваешься на частоту пейджинговой компании (лучше всего для этой цели подойдет программа FM-Radio), запускаешь POSSAG и, скрестив пальцы, ждешь. Чтобы реально ловить и декодировать сообщения, нужна очень хорошая антенна. Если все сделал правильно, то вскоре в колонках раздастся писк, а на экране появится текст неизвестного Васи, предназначенный неизвестному Пете. Теперь можешь откинуться на спинку кресла и потакать своему любопытству.

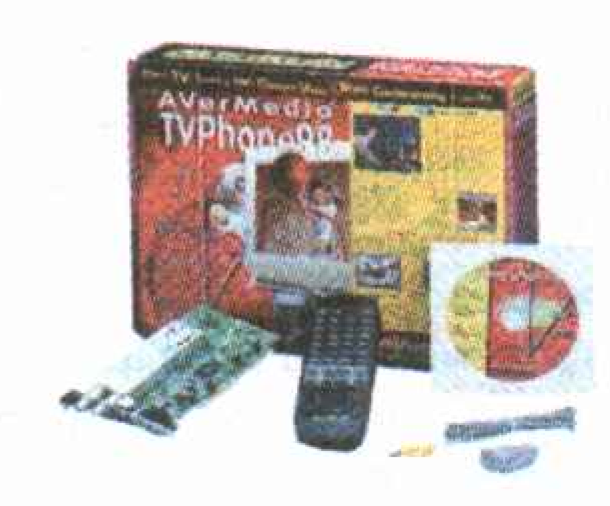
Но лучше подобных экспериментов не проводить. Я тебя предупредил.

мять видеокарты (настоятельно рекомендуется процессор Pentium 100 и выше). А если у тебя стоит хотя бы 300 Celeron, то на твоей улице настанет настоящий праздник - сможешь записывать свои любимые "Куклы" прямо в Video-CD и дарить знакомым друзьям.

Нормальный ТВ-тюнер можно сейчас купить баксов за 70-80. Нормальный - это значит со встроенным FM-радиоприемником и пультом управления, дабы ты мог лежать на диване и переключать каналы, как на каком-нибудь заправском телевизоре. Добавь к этому возможность поставить 100 Гц на видеокарте и радоваться сэкономленной на покупке 100-герцового телевизора штуке баксов. Впечатлился?

Тогда давай проведем маленький блиц-обзор доступных на рынке моделей ТВ-тюнеров, а ты мне пообещаешь, что целый месяц не будешь есть мороженое, но все же обзаведешься "компьютерным телевизором". Пора, мой друг, пора...

AVERMedia



Фирма AverMedia не так давно пришла на российский рынок, но ее продукция уже завоевала любовь и признание в рядах российских пользователей своей дешевизной и функциональностью. На данный момент наиболее полно представлена линейка карт AverMedia TV Phone (98) и AverMedia TV Capture (98). Последний вариант отличается от первого лишь отсутствием встроенного FM-тюнера - в остальном обе платы идентичны.

TV Phone/Capture представляют из себя стандартную PCI-плату с поддержкой Bus Master (для нормальной работы рекомендуется сотый Pentium с 16 мегабайтами оперативной памяти). Тюнер чувствует себя в России, как рыба в воде, безо всяких проблем декодируя наш отечественный стандарт передачи телевизионного сигнала SECAM/DK. Прилагаемый на компакт-диске софт позволяет смотреть передачи в масштабируемом окне на рабочем столе либо же на полный экран в разрешении 640*480. Качество картинки, на мой субъективный взгляд, прямо-таки великолепное. Установленная в машину, карточка с ходу поймала 15 (!) телевизионных каналов (два из них - кабельные), правда, MTV принимать отказалась. :-(

В комплекте с платой поставляется пульт ДУ, позволяющий переключать каналы, регулировать громкость звука, яркость и насыщенность цвета, замораживать изображение и сохранять картинку на диск. С пульта также можно управлять встроенным в родной софт проигрывателем аудиодисков (прикинь: валяешься на диване с девчонкой и нехитрыми манипуляциями выбираешь соответствующее моменту звуковое сопровождение). В Сети можно найти даже плагин к Winamp'у, позволяющий управлять твоим любимым плеером с ДУ тюнера.

В комплекте к TV Phone также идет микрофон, и при наличии цифровой видеокамеры (такой, как Genius WebCam) ты получишь все нужное для участия в Интернет-конференциях. К тюнеру также можно подключить видеомагнитофон либо камеру с S-Video входом.

Тюнеры Avermedia позволяют записывать цифровое видео в разрешении до 768*576*30 кадров в секунду. В 98-х версиях обеих плат присутствует довольно неплохой аппаратный кодек BT32, позволяющий значительно сократить размер видеофайла (ведь 1 секунда некомпрессированного видео занимает около 8 мегабайт!).

В середине 1999 года Avermedia выпустила новую модификацию TV Phone - Avermedia TV Phone w/VCR. Основным достоинством данного тюнера является возможность быстро и удобно записать понравившиеся фильмы и передачи (практически полный аналог цифрового магнитофона). Запись ведется в свой собственный AVI-подформат, причем качество сжатого видео очень даже ничего! Практически, тот же Video-CD, только места побольше занимает.

LifeView

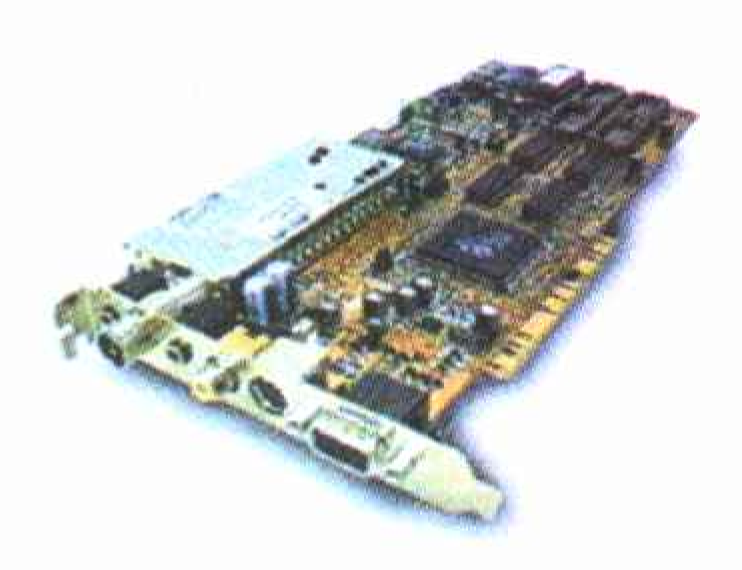


Еще две интересных карточки-тюнера от братьев наших тайваньских - фирмы LifeView. Тюнеры FlyVideo 98 FM и Fly Video 98, как нетрудно заметить из названия, различаются наличием (или отсутствием) встроенного FM-тюнера. Обе платы сделаны под шину PCI и передают картинку напрямую в память основной видеокарты (для этого требуется, чтобы драйвера твоей видюхи поддерживали DirectDraw). В комплект поставки входит пульт дистанционного управления.

Тюнеры Fly Video отличаются весьма неплохим качеством выводимого изображения, да и особых проблем с цветопередачей в системе SECAM не наблюдалось. В родном софте есть весьма интересная функция preview, выводящая на экран маленькие превьюшки всех настроенных каналов. Весьма удобная фича, в особенности когда не знаешь, что смотреть, и хочешь выбрать самую интересную передачу из всех доступных.

Максимальное разрешения при показе и захвате видео составляет 768*576 в стандарте PAL/SECAM. На карте есть входы для подключения внешнего видеоисточника (магнитофона или камеры), что позволяет использовать карту в связке с цифровой видеокамерой и спокойно чатиться на серверах Microsoft Netmeeting. Системные требования вполне сносные (Pentium 133, 16 RAM). Да, совсем забыл сказать - радио ловит на пять с плюсом. Мне удалось поймать все популярные FM-станции.

Tekram



Тайваньская фирма Tekram одна из первых начала производство ТВ-тюнеров. Мы не будем рассматривать доисторический Tekram Capture M200, работавший на ISA шине, а обратимся к более-менее новым моделям - M230 и M250. К слову, Tekram прекратила разработку устройств для захвата цифрового видео, так что на новые софт и драйвера надеяться не приходится.



Итак, модели M230 и M250. Различия между ними минимальны - они представляют собой комбинированные платы с графическим чипсетом ATI 264VT Mach64 (ATI RAGE II+ для M250) и тюнером от Philips. Чипсет, кстати, весьма неплохой, причем вдобавок к стандартным 2 мегабайтам видеопамяти можно доставить еще два, и ты получишь хорошую 2D карточку.

Из программного обеспечения присутствует ATI Video Player, который кроме проигрывания стандартных мультимедийных файлов (AVI, WAV, MPEG) также отвечает и за показ телевизионных каналов. Качество картинки неплохое, хотя у того же TV Capture 98, на мой взгляд, все же получше.

В комплект поставки входит блок ДУ. Из разъемов присутствует стандартный видеовход и S-Video. Карточка может захватывать отдельные кадры и видеопоследовательности в разрешении вплоть до 240*180 (352*288 для M250). Возможности, мягко говоря, фиговые.

* * *

Подводя итог: если ты, друг-читатель, любишь играть на компьютере (естественно!) да еще и смотреть телевизор; если твоя шея не в состояния поворачиваться на 180 градусов, а глаза не позволяют одновременно смотреть и на телевизор, стоящий сзади, и на экран монитора; если родители любят смотреть мексиканские сериалы именно в тот момент, когда по телевизору идет футбол; если тебе хочется попробовать себя в роли киношника и смонтировать из обрезков рекламных роликов "новое слово в кинематографе"; если, наконец, ты просто обожаешь пихать в свой компьютер все, что только попадется под руку, то...

Просто купи ТВ-тюнер.

Цифровое телевидение в каждый дом!

За восемь долларов с копейками можно купить билет на футбол. А можно подключиться к НТВ+ и целый месяц смотреть спортивный канал, где транслируются все мало-мальски интересные спортивные матчи. А можно купить на восемь долларов ящик "Кока-колы" и все равно смотреть футбол. Спросишь меня, как? Проще простого, мой друг...

Над территорией бывшего СССР тусуется несколько телевизионных спутников, транслирующих телепередачи в формате HDTV (то самое цифровое телевидение нового поколения, рекламу которого постоянно крутят по НТВ). Телевизионные строки, формирующие изображение на экране, переставляются определенным образом, и чтобы восстановить исходную картинку, необходимо подобрать длинный цифровой ключик. А кто сказал, что его надо подбирать?

Чтобы проделать описанную ниже последовательность действий, тебе сначала придется приобрести комплект цифрового оборудования и тарелку (все необходимое, чтобы принимать каналы НТВ+). Так что извините, любители халявы, - бананов нема. Для простоты объяснений предполагаем, что у тебя все уже работает и принимаются все каналы НТВ+, но папа категорически отказывается продлевать абонемент и через неделю твоя зеленая тарелка откажется работать. Лезешь в Сеть и скачиваешь программку More-TV. Интерфейс на немецком, но там все интуитивно понятно. Выдираешь из своего цифрового декодера карточку и подключаешь его к видеовходу ТВ-тюнера. Теперь, если посмотришь на экран, то увидишь обещанную мешанину цветов.

Начинается самое интересное - запускаем More TV. Программа даже не пытается взломать электронный ключ, она всего лишь сравнивает телевизионные линии на предмет похожести и собирает исходный кадр (чтобы все это работало и не тормозило, потребуется процессор Pentium 200, а лучше - больше). Теперь картинка есть, но нет звука. Достаем из Сети Nagravision Sound Decoder и тоже его запускаем. Все, зовешь друзей и знакомых - устраивать сеанс одновременного просмотра 300 спутниковых каналов.

Напоследок отмечу, что обе программки весьма часто глючат. Куда проще заплатить 250 с копейками рублей и жить, как честный человек, без лишнего геморроя.

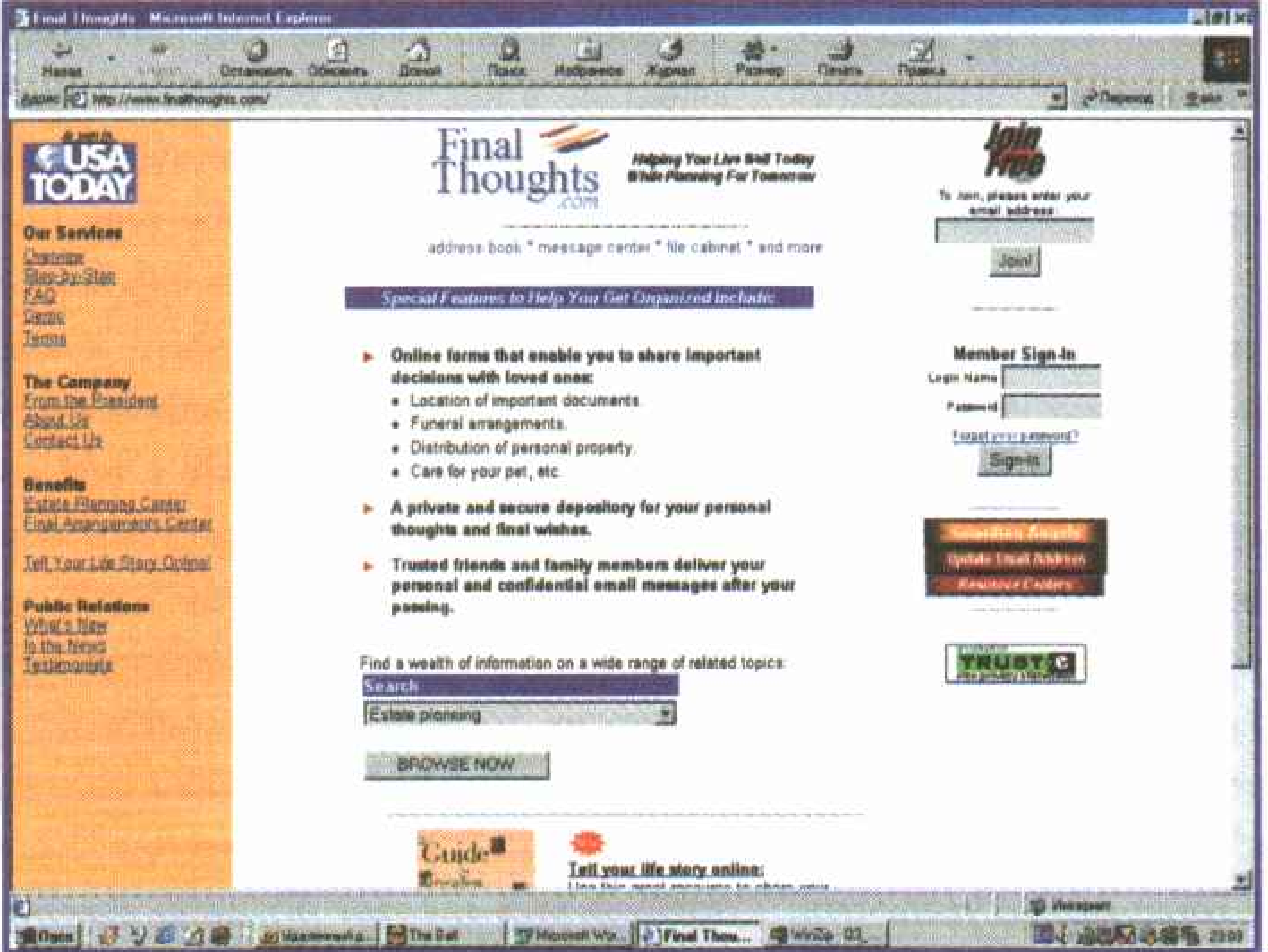
Message of the day...



Вечер. Добрый?

Искренне надеюсь.

Настроение, как известно, вещь приходящая. В смысле, временами то приходит, то уходит. Причем гарантированного способа развеселиться пока еще никто не придумал. Зато есть множество способов выместить злость. Например, разбить пару тарелок китайского сервиза. Или, в моем случае, сыграть токкату ре минор группы «Ramstein» на клавиатуре и финальным аккордом, пардон, ударом кулака свалить компьютер на пол. Помогает...



Так вот. Помню был сегодня хмурый зимний вечер, я пошел бродить в дурном настроенье по сети. И наткнулся на один интересный баннер. Что-то в нем было такое... неожиданное что-ли? То ли улыбающаяся смерть с косой, посылавшая мне воздушный поцелуй, то ли чистый ухоженный гроб и радостные родственники. Короче, бред там был. Собачий. За баннером скрывался сайт «Последних Слов» (www.finalthoughts.com), появившийся сравнительно недавно, но, судя по данным счетчика, широко известный в узких кругах. По легенде, создатель сайта когда-то был простым человеком, и случилось ему попасть в почти что авиакатастрофу. Экипаж самолета обделался легким испугом. А наш герой принял на грудь и задумался о том, какая же это все-таки хрупкая вещь - человеческая жизнь. Я, кстати, тоже часто задумываюсь над этой проблемой, но, опять же, дальше токкаты ре минор дело не доходит.

А у того человека дошло. Он приехал домой и сделал сайт, на котором любой посетитель может оставить записку «с того света». В случае смерти человека все его родственники и знакомые, подключенные к Интернет, получат оставленное письмо. Простая идея, не правда ли? А ведь никто не додумался. Теперь удачно спасшийся владелец сайта собирается установить символическую плату за хранение сообщений. Всего каких-то 100 долларов в месяц. Впрочем, спокойствие родственников дороже. Мама сразу успокоится, получив письмо с e-mail pravednik48973276231@judas-christ-heaven.god со словами «Добрался без приключений... Здесь, правда, очень жарко, но так вообще все в порядке».

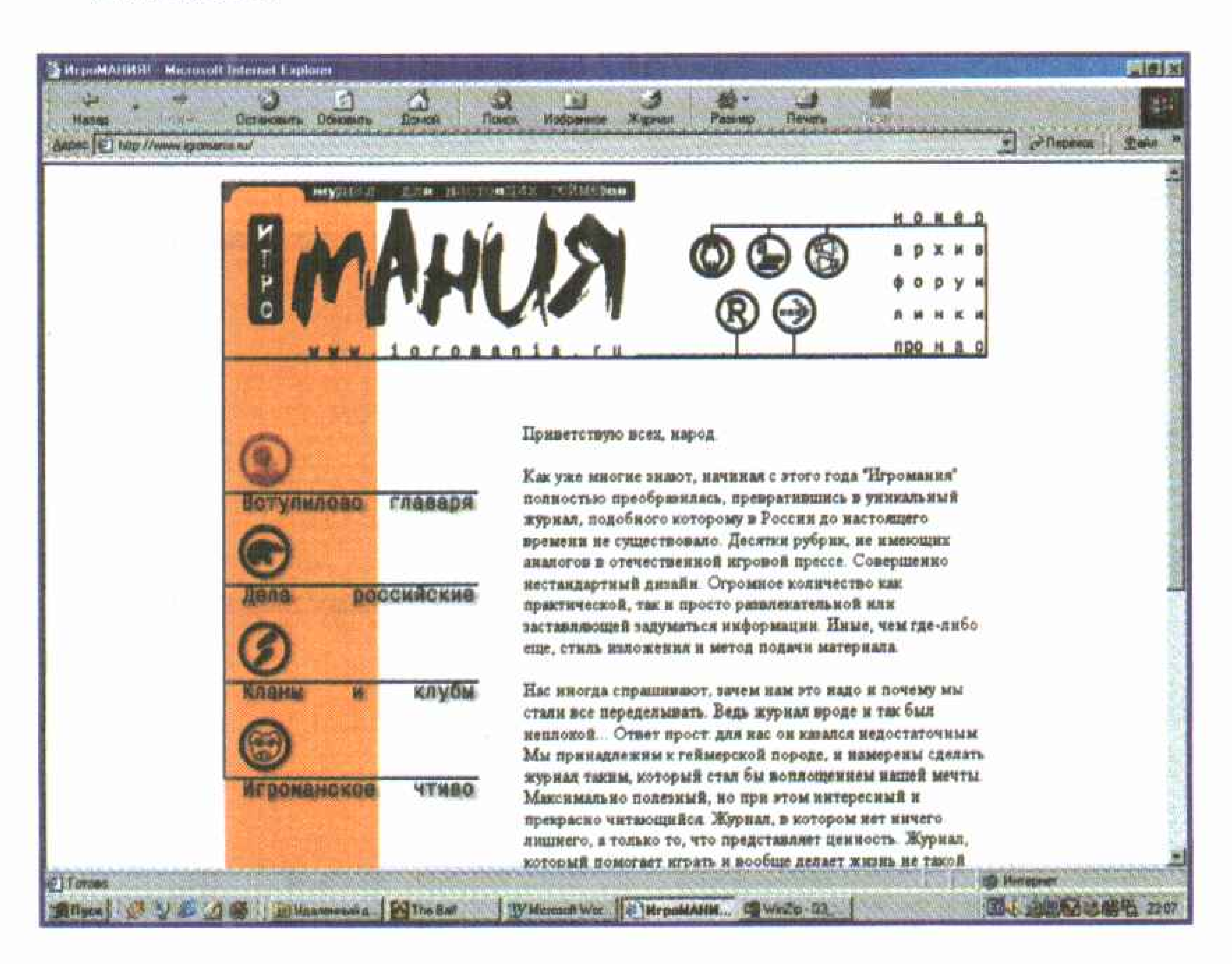
Прочитал я вышенаписанный бред, и настроение у меня исправилось. Надеюсь, у вас тоже. Всяческих, и до следующего номера!

ViV
viv@igromania.ru
ICQ UIN: 1872840

Через тернии к HTML

Году в 1996 у одного моего хорошего знакомого, а по совместительству соседа по дому, появился модем. Тогда я еще не знал, что это такое, и с упоением читал прилагаемую к девайсу книженцию, время от времени заглядывая в словарь и пытаясь найти там перевод слова "Robotics". С переводом не срослось, но с пятой попытки ввести "ATH1" модем оживился, замигал лампочками и... испустил дух. То ли предохранитель сгорел, то ли хитроумный прибор просто-напросто не выдержал моих надругательств и предпочел тихо оставить наш мир. Но в Интернет я так и не попал.

А хотелось...



Пришлось срочно браться за ум и доказывать родителям, что их сын не является тем самым полным раздолбаем, за которого они его принимают. Родители - что! - поверили на слово, а вот учителям пришлось демонстрировать глубинные познания физики, математики и литературы, дабы они, учителя, собственноручно поставили в нужном месте циферку пять. Чтобы избавить вас, друзья-читатели, от пересказа "Моих Университетов", сразу скажу: старания не были потрачены даром, и модем таки купили. Окрыленный успехом, я помчался к упомянутому абзацем выше соседу и заманил его в гости, пообещав показать увлекательное шоу "Вход в Интернет: Дубль Два". Сосед купился, а я купил себе доступ в Интернет у молодого (тогда молодого) провайдера и, набрав заветные логин / пароль, запустил Netscape Communicator.

Первым увиденным мною сайтом оказался www.playboy.com... Прежде чем ты, читатель, начнешь строить догадки о моем моральном облике, я задам тебе один вопрос: а чтобы набрал ты в строке "адрес", еще толком не зная, что такое WWW-сервер, когда единственной подсказкой служит пример http://что-то там? Тогда по MTV как раз рекламу "Playboy" крутили, а там внизу тоже было какое-то слово, начинавшееся с букв http. Вот его я и набрал...

Потом были ночные чаты на IRC с англичанами и томительное выкачивание файлов на скорости 100 байт в секунду. Потом я сделал свою первую WEB-страничку. Мы сделали - я и сосед. Он выказывал чудеса ловкости в Paintbrush, а я раздувался от гордости, демонстрируя всем собственноручно вставленную во Frontpage'е картинку. Страничка получилась ужасной, убогой, долго грузилась, но... Но, господи, как мы от нее тащились!..

Однако я отвлекся. Тема сегодняшнего экспромта - HTML. Попытаюсь объяснить, как это все работает, что именно там грузится и как это сделать собственными руками. Приступим?

Гадкий утенок

Своим рождением HTML (Hyper-text Markup Language - язык разметки гипертекста) обязан другому детищу американской ученой братии - SGML (Standard Generalized Markup Language - Стандартизированный язык разметки). SGML появился и был утвержден Международной организацией стандартизации в 1986 году. Теперь переведем дух и раз и навсегда запомним расшифровку HTML, дабы мне более не пришлось писать в своих материалах лишних четыре слова.

SGML является весьма уникальным языком разметки - "структурным". Вся служебная информация, содержащаяся в тексте, никоим образом не влияет на внешний вид документа. Что это значит? Да то, что с помощью SGML нельзя сделать так, чтобы, скажем, слово выводилось на экран **жирным** шрифтом. Можно лишь указать: именно на "этом" слове надо акцентировать внимание пользователя. А уж каким именно образом будет сделан акцент, это не его, SGML, языковое дело. Достоинством SGML являлась его независимость. Допустим, текст читается на цветном мониторе с возможностью вывода графики. Тогда необходимое слово можно написать "вот так", или "вот так". А если пользователь сидит за монохромным зеленым терминалом? Тогда можно увеличить расстояние между буквами и сделать акцент следующим "о_б_р_а_з_о_м". В будущем, когда появятся качественные синтезаторы речи, необходимое слово можно будет "выкрикивать" или (в русифицированной версии синтезатора) добавлять после него неопределенный артикль. В общем, чего только не придумают эти ученые...

В 1991 году сотрудникам Европейского Института Физики Частиц понадобился язык для разметки текстовой информации, передаваемой по сети Интернет. За основу взяли SGML, и за каких-то два года утвердили стандарт HTML 1.2. Такой же абстрагированный, как и SGML, с минимальными возможностями украшения выводимого текста, зато с мощной логической структурой. Типичная страничка HTML версии 1.2 не сильно отличается от экрана моего Word'а (последний даже несколько красивее - в нем есть фигурные кнопочки) - голый текст, перемежаемый заголовками и отформатированными списками. Ни о какой графике не может быть и речи.

Классик написал: "Однако за время пути собака могла подрасти". С Сетью произошло тоже самое. Туда нестройным потоком стали просачиваться творческие личности, жаждущие творить и созидать. По части созидания HTML 1.2 ничем похвастаться не мог. Существовал всего один браузер (Mosaic), который не то что графику - цвет не показывал. Прогресс остановился. Ученые умы второй год бились лбами о стенку, пытаясь утвердить HTML 2.0 с минимальной поддержкой графики, но так и не смогли прийти к консенсусу.

И тут появилась фирма Netscape, выпустившая freeware-браузер Netscape Navigator. Разработчики решили: "Раз гора не идет к Магомету, то Магомет пойдет к горе". Причем не пойдет, а побежит. И, не дожидаясь утверждения каких бы то ни было стандартов, стали один за другим изобретать свои собственные. Ввели возможность отображать картинки и менять цвет заднего фона, проигрывать музыкальные файлы и показывать в окошке видео. Иными словами, поставили дело на коммерческую основу и начали предлагать крупным фирмам в срочном порядке открывать свое представительство в Интернет. Демонстрировали текстовый HTML 1.2, а потом показывали Netscape и говорили риторическое: "Почувствуйте разницу!". Выбирали, естественно, второе. Как сказал бы наш художник Даниил Кузьмичев: "Зачем нужна книжка, если в ней нет картинок?!". Количество графических сайтов, сделанных с помощью продукции Netscape, росло не по дням, а по часам. Девять пользователей Интернет из десяти бродили по сети в Netscape. За два года Netscape Communications стала самой быстрорастущей фирмой. И лишь маленькая горстка индивидуумов боролась за чистоту HTML, утверждая, что язык-то - структурный, и нельзя его коверкать. Но их, естественно, никто не слушал...

Как-то раз Билл Гейтс пришел на работу и застал одного из своих подчиненных за компьютером в неурочное время. На десктопе была открыта какая-то непонятная программа, а в углу ее вертелся логотип в виде большой буквы "N".

- Что это? - вопросил Билл.

- Интернет... - ответил смущенный сотрудник.

"Интерьер?!" - подумал Билл Гейтс. "Сам ты Интерьер!" - подумал Интернет. "Ой-ей! Паленым запахло..." - подумал Netscape. И, как всегда, оказался прав.

Глава Microsoft стремительно познал Сеть. И немедленно учуял в ней большие деньги. Тут же, моментально, оценил ситуацию, изучил повадки противника и пошел в наступление. Первым делом Microsoft сделала большое денежное вливание в институт, разрабатывающий HTML 2.0. Оголодавшие ученые так обрадовались, что проявили чудеса быстродействия и за каких-то полгода приняли сразу HTML 3.0, внеся туда практически все поправки, изобретенные Netscape. На свет появился Internet Explorer. У браузера Microsoft было одно немаловажное преимущество - он поставлялся в комплекте с Windows 95 Second Edition, а Netscape еще надо было выкачивать. За каких-то полгода соотношения пользователей IE к NN стало 50/50. Netscape оставалось лишь стиснуть зубы и крепче держать свою половину рынка.

В конце 1997 года, практически синхронно, появились четвертые версии браузеров от Microsoft и Netscape. HTML обоюдными усилиями проапгрейдили до версии 3.2 и на время успокоились. Netscape, правда, так и не рассталась с дурной привычкой изобретать свои собственные расширения, но пинать ее за это не стоит. В 1998-99 появился Dynamic HTML. О том, что HTML изначально задумывался как язык разметки текста, уже никто и не вспоминал. Какой нафиг текст? Картинки, картинки и еще раз картинки! Сеть стала тем, чем она является сейчас...

...а мне, пожалуй, можно поставить точку.

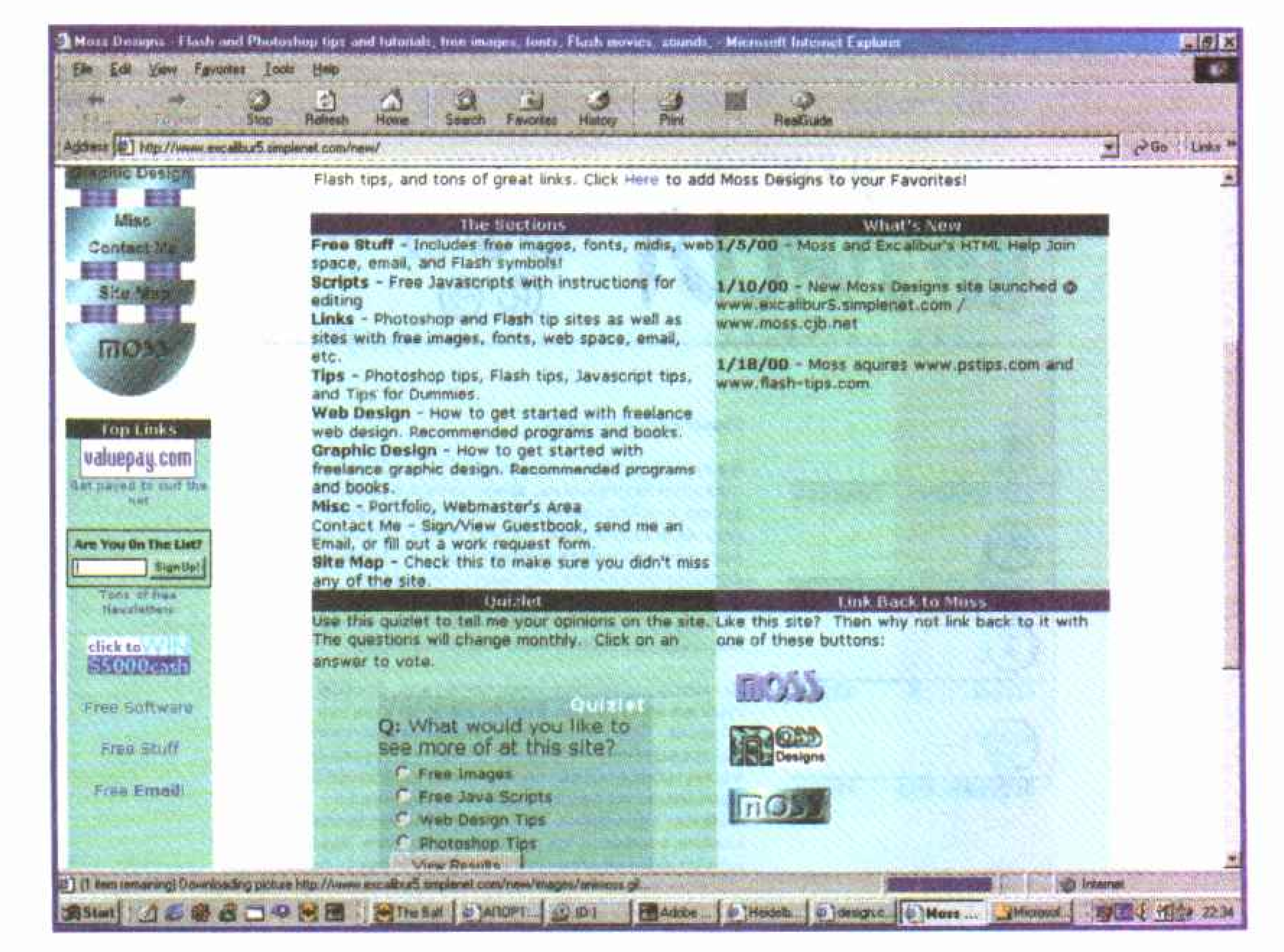
Первые шаги

Хватит теории, пора переходить к практике. Начинать лучше с чистого листа. В нашем случае - с пустого файла. Открой свой любимый текстовой редактор (за неимением такового можно использовать стандартный Notepad) и сделай в нем новый текстовой файл. Теперь сохрани его с расширением .html (или же .htm - не играет большой роли).

Любой HTML файл начинается с тэга (см. ниже) <HTML> и заканчивается тэгом </HTML>.

Текстовое содержимое HTML файла, выводящееся на экран, заключено между тэгами <BODY> и </BODY>, символизирующими начало и конец информационной части файла.

Все форматирование в языке HTML выполняется с использованием специальных операторов, заключенных в такие вот скобки **< >**. Такие операторы называются тэгами (от английского "tag"). Тэги бывают парными и непарными. Парные тэги бывают двух видов: открывающие и закрывающие. Последние отличаются от первых только наличием косой черты (например, <B> и </B>). Для удобства запоминания можешь представить себе дорожный знак ограничения скорости. Если видишь красную цифру 50 в кружке, значит, с этого момента на трассе нельзя передвигаться на скорости свыше 50 км/ч. Перечеркнутая косой чертой цифра 50 в кружке отменяет ограничение скорости. То же самое и с тэгами. Например, вышеупомянутый <B> **делает весь текст, идущий**



непосредственно после тэга, с жирным выделением. Чтобы убрать выделение, надо всего лишь поставить закрывающий тег </B> и все станет на свои места. А чтобы все становилось на свои места регулярно, не забывай ставить закрывающие тэги!

Непарные тэги бывают только одного типа. Например, при создании маркированного списка используется тэг <LI>. Весь текст, написанный после этого тэга, будет восприниматься как один из пунктов списка и помечаться кружком (квадратом или треугольником).

* Вот как это выглядит.

В том месте, где начинается новый пункт списка, необходимо снова вставить тэг <LI>, и так до тех пор, пока список не закончится. Весь текст, написанный между тэгами, воспринимается как та самая информация, которую и надо донести до пользователя, то есть отформатировать и вывести на экран. Так что если руки чешутся и хочется поскорее сделать свою первую страничку, просто набери в своем файле:

<HTML>
<BODY>
Моя первая страничка.
</BODY>
</HTML>

Остудил свой пыл? Продолжим разбираться с форматированием текста. Допустим, ты хочешь написать свое имя на страничке и выделить его жирным шрифтом. Нет проблем - пиши <B> **Имя** </B>, сохраняй файл и загружай его в свой браузер. Еще можно использовать курсивное <I>*выделение*</I> или подчеркнуть <U><u>что-нибудь важное</u></U>. Тэги выделения текста можно комбинировать друг с другом, дабы добиться необходимого результата.

<B><I>***Например, так.***</I> </B>
<B><U>**<u>Или вот так.</u>**</U></B>
<B><I><U>***<u>Или даже так!</u>***</U></I></B>

При этом желательно соблюдать вложенность тэгов, то есть если сначала открыл <B>, ***а потом <I>, то закрываешь в обратном порядке: сначала </I>,*** а потом только </B>. Да, и еще одна весьма интересная деталь: тэги можно писать абсолютно в любом регистре - хоть так <B>, хоть так <b></B>. Все равно все будет работать.

Текст в HTML можно форматировать не только изменяя начертание шрифта, но и используя встроенные заголовки шести уровней: от H1 до H6. Первый самый крупный, последний самый маленький. Для чего это надо? Представь, решил ты выложить в Сеть свое объемное сочинение на 100 с лишним страниц, написанное в восьмом классе. Тогда название книги можно будет выделить заголовком первого уровня, титульную надпись первого тома - заголовком второго уровня, первую главу обозначать H3 и т.п. Получится приблизительно следующее.

<H1>**Быть или не Быть**</H1>
<H2>**Том первый: Быть**</H2>
<H3>Глава первая: Пить</H3>
<H3>Глава вторая: Курить</H3>
<H2>Том второй: Не быть</H2>
<H3>Глава первая: Не пить... </H3> ...и т.п.

Заголовки для разнообразия можно покрасить в различные цвета. Для этого используется атрибут COLOR тэга <H>. В качестве значения можешь подставить любой понравившейся тебе цвет в формате RRGGBB, где RR - шестнадцатиричное значение красного цвета (от 0 до FF), а GG и BB - значения зеленого и синего. Цвета удобнее всего выбирать в каком-нибудь графическом редакторе (подойдет даже Paintbrush). Правда, там цвета отображаются в десятеричной системе. Для перевода в шестнадцатиричную можно воспользоваться виндовым калькулятором.

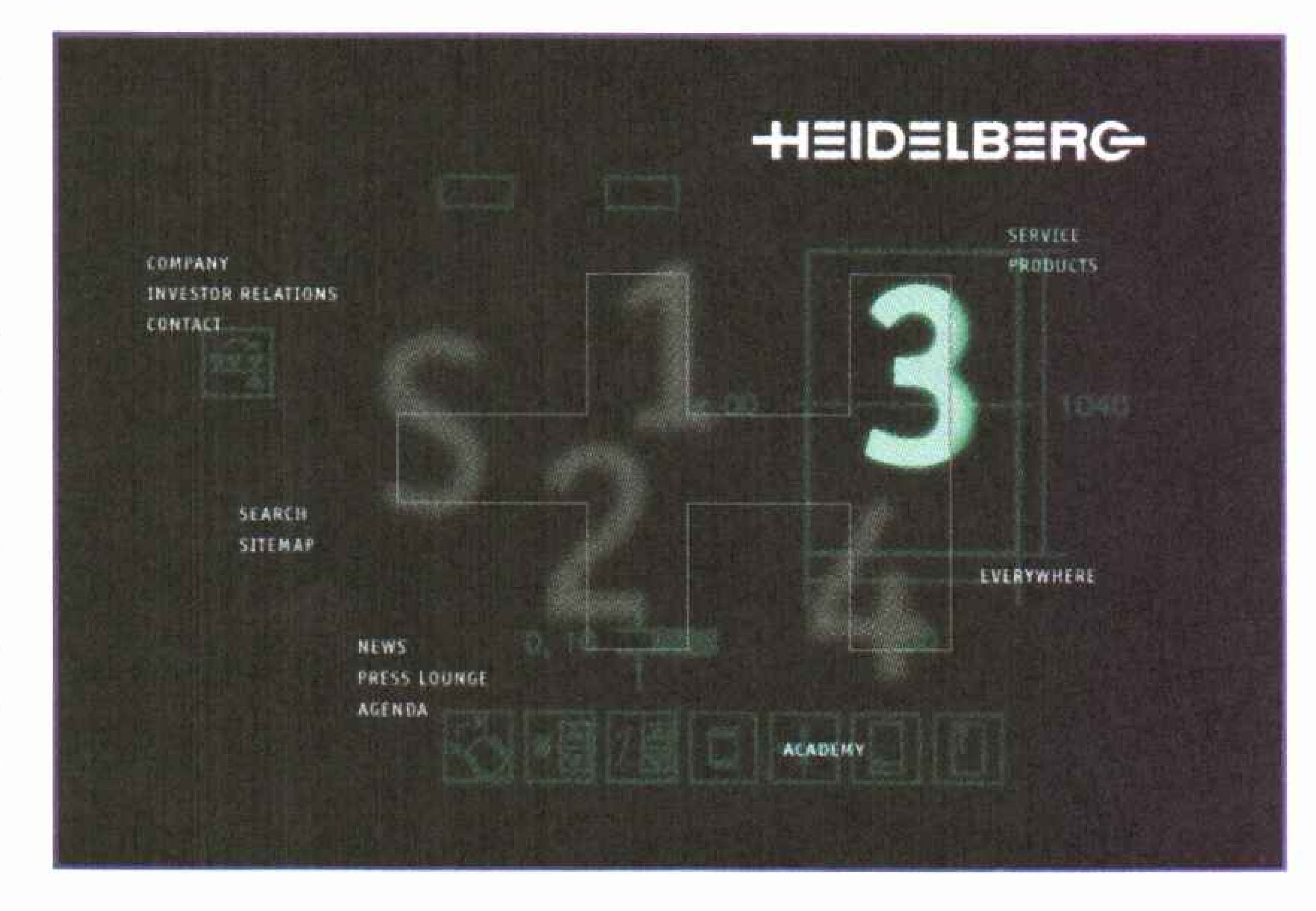
Итак, если тебе хочется синих букв в названии книги, просто напиши:

<H1 COLOR=0000FF>Быть или не Быть</H1>

Для пущей красоты можешь с помощью атрибута ALIGN выровнять свой заголовок по центру строки:

<H1 COLOR=0000FF ALIGN=CENTER>**Быть или не Быть**</H1>

Все хорошо. Только вот надо бы отделить заголовок от всего остального текста. Например, обыкновенной прямой линией. Той самой, что делает тэг



<HR>. В параметрах укажем ширину линии в четыре пикселя и сделаем ее клевого черного цвета. Тэг <HR> не парный, поэтому, чтобы сделать линию, достаточно просто написать <HR COLOR=000000 WIDTH=4>, и получим

*****(ЗДЕСЬ НАДО НАРИСОВАТЬ ЛИНИЮ ВО ВСЮ ДЛИНУ КОЛОНКИ)!!!**

У HTML есть одна интересная (можно даже сказать - пакостная) особенность: при выводе текста на экран полностью игнорируется его внутреннее форматирование. Все пробелы, абзацные отступы - все это мелкими шажками идет нафиг. Для придания тексту формы необходимо использовать специальные тэги форматирования. Так, например, чтобы сделать в определенном месте переход на другую строчку, используется тэг
.

Иными словами, если поставить в HTML файле
,

то произойдет переход на новую строчку.

Для выделения текста в отдельный абзац достаточно обрамить его тэгами

<P> Текст, находящийся между этими двумя тэгами, выделяется в отдельный абзац. У тэга выделения абзаца может быть указан атрибут выравнивания (ALIGN) </P>.

Наконец, если просто требуется поставить фиксированное количество пробелов между двумя символами, можно использовать &-последовательность . Поясню на примере: если просто напечатать в файле строчку "Вася<-6 пробелов>крут", то на экране появится:

Вася крут

А если написать "Вася   крут", тогда другое дело:

Вася   крут.

В крайнем случае, можно использовать тэг <PRE></PRE>. Вся информация, заключенная между этими двумя тэгами, выводится на экран с сохранением оригинального форматирования. То бишь "<PRE>Вася<-6 пробелов>крут</PRE>" в браузере покажется со всеми шестью пробелами, наглядно демонстрирующими крутизну неизвестного Васи.

Вернемся к нашему примеру с заголовком книги. Помимо использования заголовков, похожего результата можно добиться, создав ненумерованный (или нумерованный - кому что больше нравится) список. Для создания списков используются парные тэги <UL></UL> (ненумерованный) и <OL></OL>(нумерованный). Элементы списка выделяются тэгом <LI>. Переделав наш пример получим приблизительно следующее:

<UL>
<LI>*Быть или не Быть
<LI>*Том первый: Быть
<LI>*Глава первая: Пить
<LI>*Глава вторая: Курить
<LI>*Том второй: Не быть
<LI>*Глава первая: Не пить...
</UL>

А если использовать тэг <OL>, то...

<OL>
<LI>1. Быть или не Быть

<LI>2. Том первый: Быть
<LI>3. Глава первая: Пить
<LI>4. Глава вторая: Курить
<LI>5. Том второй: Не быть
<LI>6. Глава первая: Не пить...
</OL>

Угу. Как раз это и получится.

Списки могут быть нескольких степеней сложности. Например, в нашем примере с книгой надо, чтобы тома и главы нумеровались независимо друг от друга. Немножко модифицируем пример...

<H1>**Быть или не Быть**</H1>
<OL>
<LI>1. Том первый: Быть
<OL>
<LI>1. Глава первая: Пить
<LI>2. Глава вторая: Курить
</OL>
<LI>2. Том второй: Не быть
<OL>
<LI>1. Глава первая: Не пить...
</OL>
</OL>

...и получаем как раз то, что дохтур прописал. Главное - не забыть закрыть список. Иначе черт знает что получим.

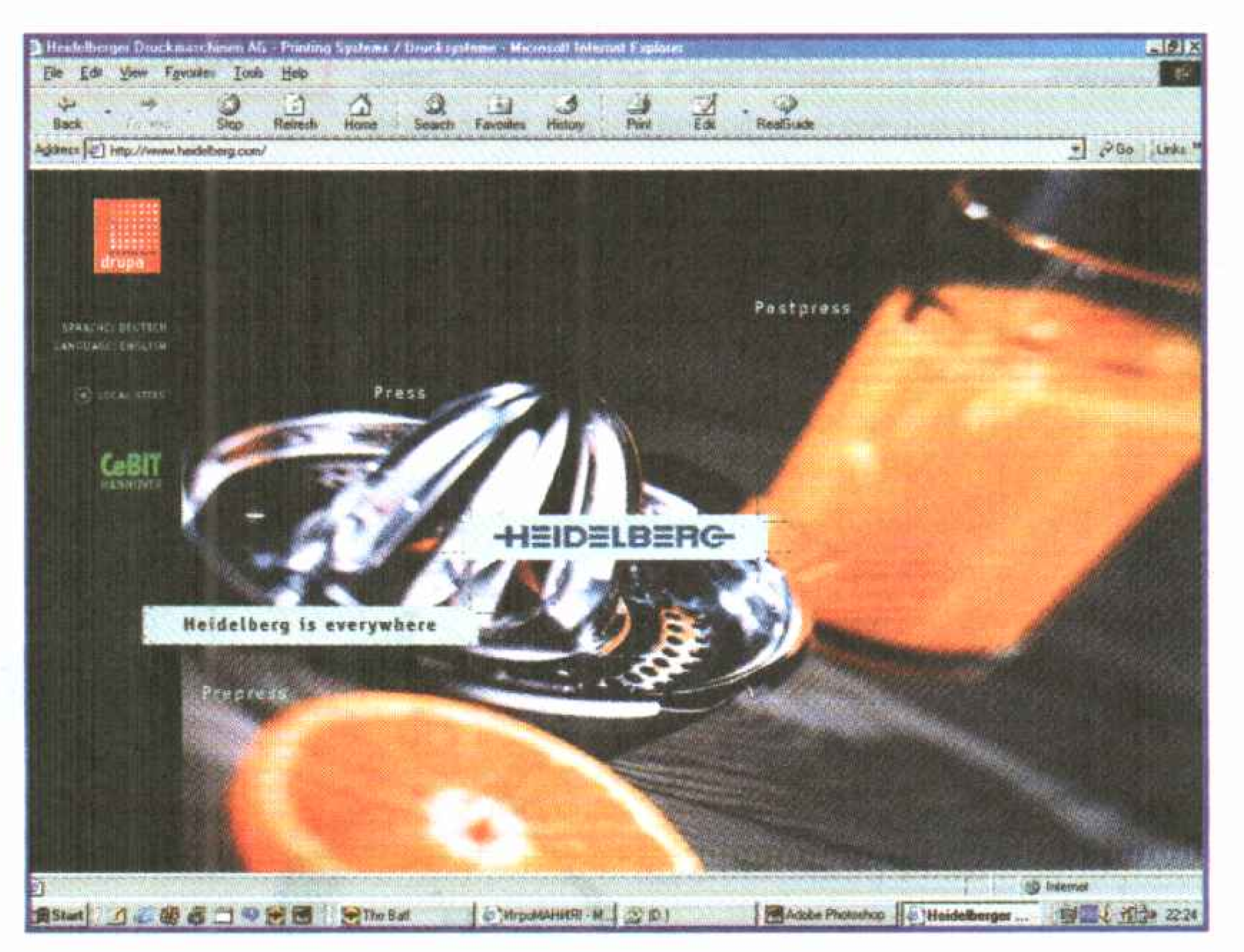
А дальше?

А дальше будет самая интересная особенность HTML - гиперссылки. Вспомни тот волнующий миг, когда ты впервые вошел в Интернет и с замиранием сердца кликал на подчеркнутое слово, не зная, где окажешься в следующий миг: то ли внизу страницы, то ли на сервере в другом конце земного шара. Гиперссылки ставятся тэгом <A></A>, получившим названия "Якорь". И ведь действительно - якорек, соединяющий все страницы в единое целое.

Предположим, ты создал файл с именем index2.html и решил сделать на него ссылку из другого файла. Для этого надобно воспользоваться атрибутом <HREF> тэга <A>. Если файл лежит в том же каталоге, то поставить ссылку на него можно следующим образом:

<A HREF=index2.html>Весь текст, расположенный перед закрывающим тэгом </A>, будет расцениваться как ссылка, и кликнув на нем, пользователь загрузит в браузер файл index2.html.

Иногда требуется открыть ссылку в новом окне браузера. Например если хочешь, чтобы, кликнув в разделе "Ссылки", пользователь не уходил на другой сайт, а открывал его содержимое в новом окне. Для этого используется атрибут TARGET. Для нового окна его значение должно быть BLANK (пусто). Так что если напишешь



<A HREF=index2.html target=BLANK>Ссылка в новом окне </A>

...то на экране появится еще одно окно браузера с файлом index2.html.

Если же файл находится на другом сервере, то к нему необходимо указать полный путь. Скажем, если хочешь сделать со своей странички ссылку на www.anekdot.ru, то надо написать:

<A HREF=http://www.anekdot.ru>ссылка на Анекдоты</A>

Ссылки можно делать не только на отдельные html-файлы, но и на определенное место в файле. Между прочим, очень удобно для создания оглавления. Для этого в том месте файла, на которое требуется поставить ссылку, вставляем атрибут NAME тэга <A>. Присваиваем ему какое-нибудь значение. Например, чтобы в нашем многострадальном примере сделать ссылку на первую главу, поставим в том месте, где она начинается, следующую строчку.

<A NAME="First chapter">Здесь начинается первая глава</A>

Чтобы поставить ссылку на начало первой главы, достаточно вставить в оглавление следующий тэг:

<A HREF="#First chapter">Переход к первой главе</A>

Если же предположить, что книга лежит в файле с именем index2.html и тебе надо сделать ссылку на первую главу из другого файла, то просто немножко модифицируй команду:

<A HREF="index2.html#First chapter">Переход к первой главе</A>

Пожалуй, на сегодня о ссылках хватит.

Разговор продолжим в следующем номере. А пока попытайся применить полученные знания и сделать свою первую страничку. Хотя бы с полным собранием сочинений А. С. Пушкина.

Продолжение следует...



Второй тур игры «Миллениум»

Второй тур интернет-игры «Миллениум», вызвавшей в первом туре большой пользовательский интерес, пройдет с 7 по 29 февраля. Подключиться к игре также можно в любой момент (регистрация по адресу http://mil.aport.ru). Для участия в игре новым игрокам надо зарегистрироваться. Старым игрокам достаточно проверить свою регистрационную информацию и подтвердить участие в Игре-2. Как и прежде, главным призом является автомобиль. Также разыгрывается много других ценных призов.

Особенно любопытен то факт, что автомобиль предоставляется веб-проектом ICQFOTO (www.icq-foto.ru), одним из самых популярных сайтов с фотографиями пользователей ICQ. Главный приз предоставлен не крупным холдингом, не мощным провайдером, а именно прибыльным веб-сайтом, что является лишним свидетельством динамичного развития российских сетевых проектов и превращения их в рентабельные коммерческие.

Сколько стоит Заемы.ком?

Три зеленых лимона. На аукционе крупного продавца имен GreatDomains.com домен Loans.com был продан именно за 3.000.000 долларов. Кто купил - неизвестно, но сделка, конечно, весьма удачна. Скорее всего, какой-нибудь банковский концерн или даже отдельный банк (Loans - заемы, англ.). Кстати, на GreatDomains сейчас покупается taxes.com (пока что 400 тысяч долларов) и cinema.com ($530.000), что довольно неудачно для самих гритдумэйнов, ибо такие имена явно стоят подороже.

Святослав Торик
torick@zmail.ru

Cheat Finder и Magic Trainer Creator

Открывалки для геймера: ВСКРОЙ СВОЮ ИГРУ!

Roman aka Docent
romanwukolow@mtu-net.ru

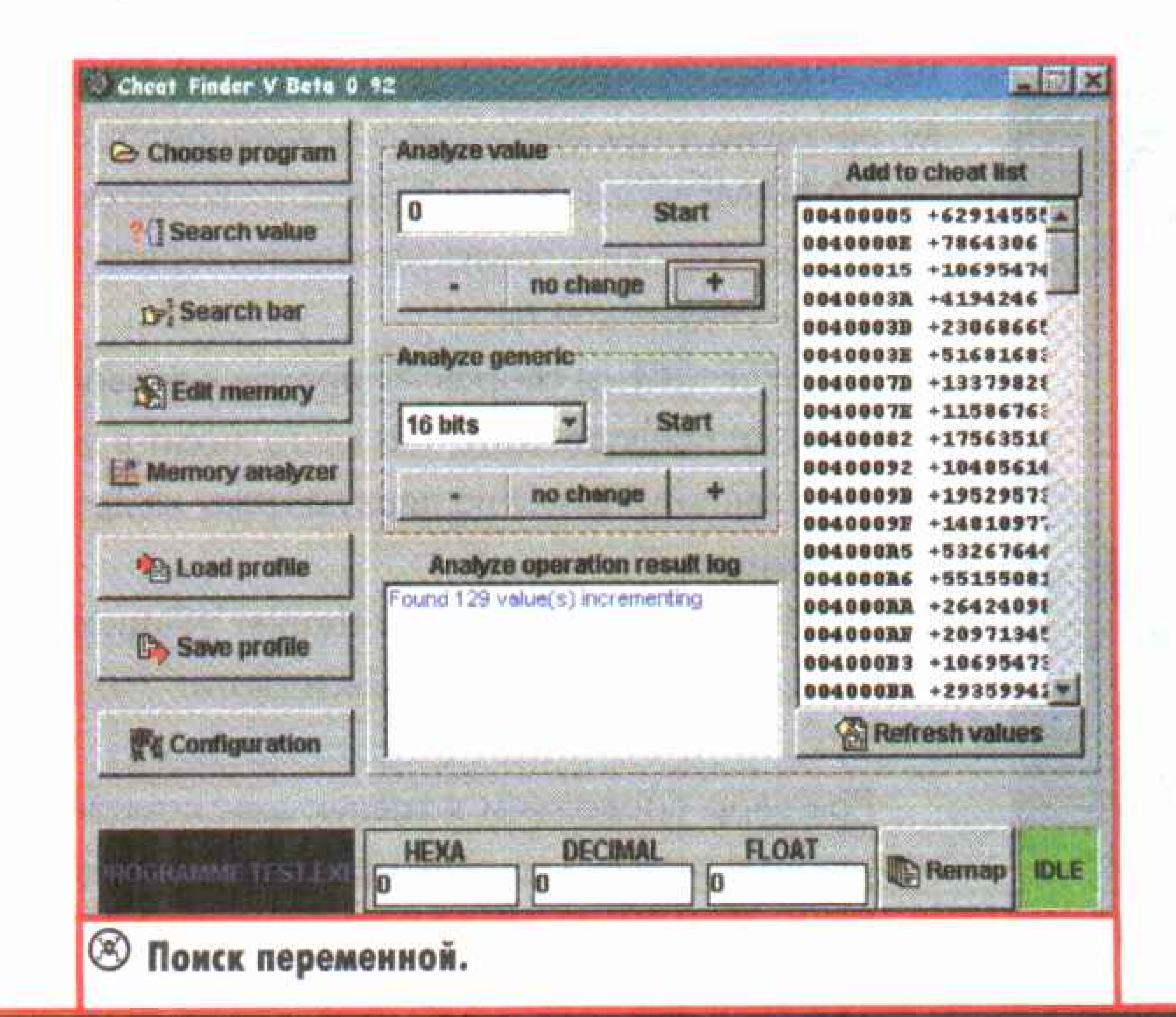
Ну что, геймер, не помогает тебе этот жалкий шотган? Нет? Патроны кончились? А BFG? Тоже нет — жизней маловато? И даже магия? Ну, я так и знал! Ты думал, что крут и тут всех уже замочил, а они выскочили из-за угла целой толпой и оставили от тебя всего лишь маленькую кучку виртуальных ошметков. Ну что же, придется проходить уровень заново? Погоди, у меня есть идея получше. Точнее, уровень-то тебе придется все равно проходить, но только уже вооружившись чем-то покруче, чем BFG или магия. Я имею в виду специальные утилиты, позволяющие почувствовать себя терминатором или, если хочешь, богом в любой игре. Таких программ существует немало, сегодня я расскажу тебе о двух наиболее выдающихся. Первая из них, довольно простая в использовании, называется Cheat Finder (CF), а вторая, посложней, зато с намного большим арсеналом возможностей, — Magic Trainer Creator (MTC). Про вторую ты можешь знать, про первую — вряд ли. Ну, приступим!

Cheat Finder

cheatfinder.freeservers.com

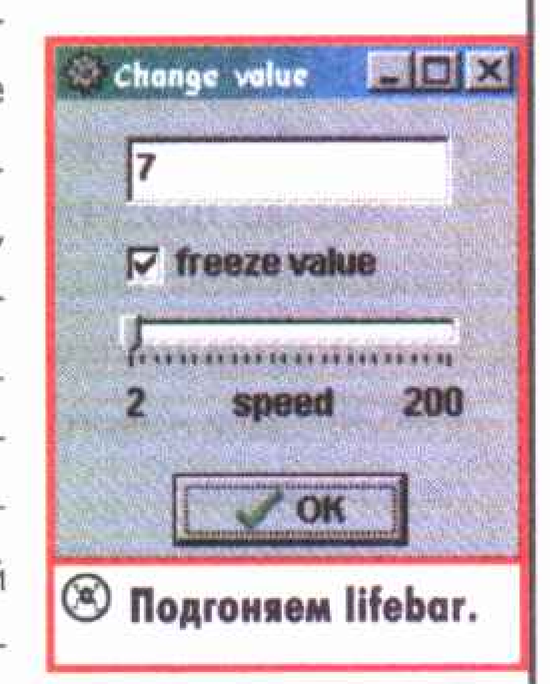
Программа имеет простой и вполне понятный интерфейс. Вначале запускаем игру, затем переключаемся по Alt+Tab в Windows и запускаем CF. Кнопкой Choose Program выбираем приложение, которое будем ломать. Затем, в зависимости от того, что именно собираемся ломать в игре, выбираем режимы поиска.

Search Value: нужен для тех случаев, когда какая-то величина в игре, например, количество патронов, указана в виде числа. Просто вносим это число в поле New Value и нажимаем Start. Когда поиск завершится, переключаемся в игру и меняем значение. Затем в CF ставим новое значение и нажимаем Continue. Повторяем все это до тех пор, пока не найдем один (!) адрес, в котором прописана изменяемая тобой величина. Если этот единственный адрес найти так и не удалось, пробуем метод тыка. Кнопкой Add добавляем адрес в нижнее поле и затем кнопкой Value можно изменить значение или вообще "заморозить" его, поставив галочку в соответствующее поле. Ползунком можно изменить частоту обновления значения. После этого возвращаемся в игру и имеем полный контроль над той величиной, которую искали. Чтобы не приходилось каждый раз заново искать эту величину, ее можно записать в файл кнопкой Save Profile и в следующий раз просто загрузить ее кнопкой Load Profile.



Поиск переменной.

Search Bar: предназначен для поиска величин, отображаемых игрой в виде лайфбара (полоски), например, жизни. Запоминаем, как выглядит наш лайфбар, и на глаз дублируем его в CF красной полоской, щелкая по ней. Нажимаем Start. Затем уменьшаем или увеличиваем лайфбар в игре, повторяем его красной полоской в CF и жмем Continue. Как и в прошлый раз, повторяем поиск до выявления одного адреса и, когда найдем его, проделываем с ним все то же самое.



Подгоняем lifebar.

Edit Memory: малопригодная функция. Представляет собой шестнадцатеричный редактор памяти. Но найти в нем нужную величину и отредактировать ее достаточно сложно. Проще найти иголку в снегу. Так что не будем на ней останавливаться, а если уж ты такой маньяк, то можешь сам ее поковырять.

Memory Analyzer: понадобится в том случае, когда величина никак не отображается в игре, но тем не менее существует и изменяется, либо тогда, когда не помогли все предыдущие виды поиска. Нажимаем Start в разделе Analyze



Generic. Если в игре значение увеличилось, то нажимаем "+". Если уменьшилось, то "-". Если не изменялось, то "No change". И так — пока не найдем один адрес. Ну, я думаю, ты догоняешь идею, далее проделывай с этим адресом все то же самое, что и с предыдущими.

Конечно, CF удобно использовать, если нужно быстро что-нибудь изменить в игре, не сильно напрягая при этом извилины. И если эту программу можно сравнить с простым легковым автомобилем для езды по ровным городским улицам, то MTC скорее сравнима с каким-нибудь навороченным армейским джипом или даже танком, который пройдет по любой дороге или без нее. Итак...

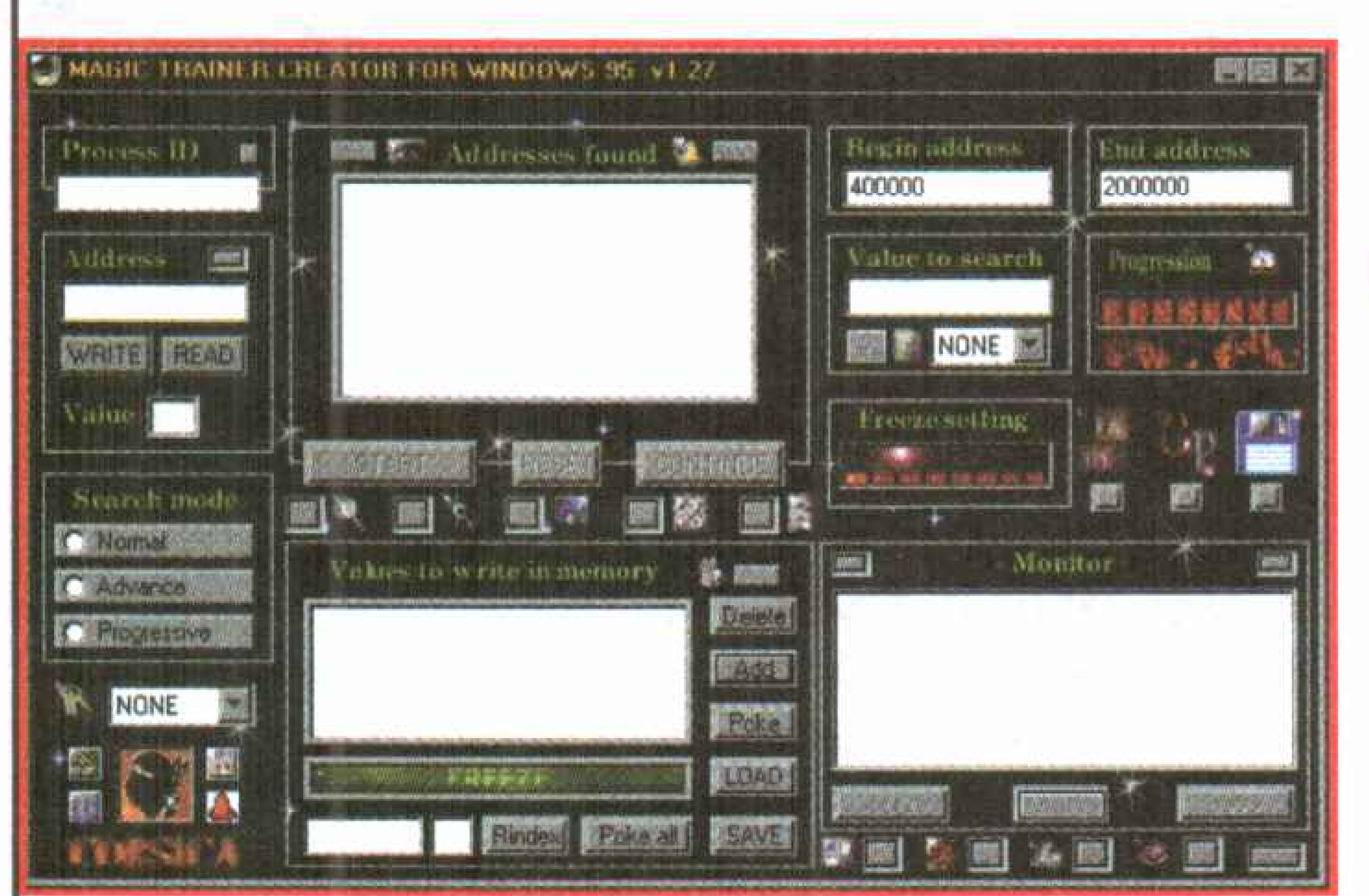
Magic Trainer Creator

www.geocities.com/TimeSquare/1323/mtc.html

Один внешний вид интерфейса уже внушает уважение. Кнопок достаточно много, и на большинстве даже нет надписей! Функций еще больше, чем в предыдущей, и главная из них — это возможность делать собственные трейнеры! Короче говоря, после того, как ты нашел все нужные значения, можешь еще и создать маленькую самостоятельную утилиту, которую будешь запускать во время игры и брать с ее помощью под контроль любые данные, которые ты предварительно в нее заложишь. Как и в прошлый раз, запускаем сначала игру, затем MTC и выбираем в поле Process ID игру, которую будем корячить. Выбираем режим поиска.

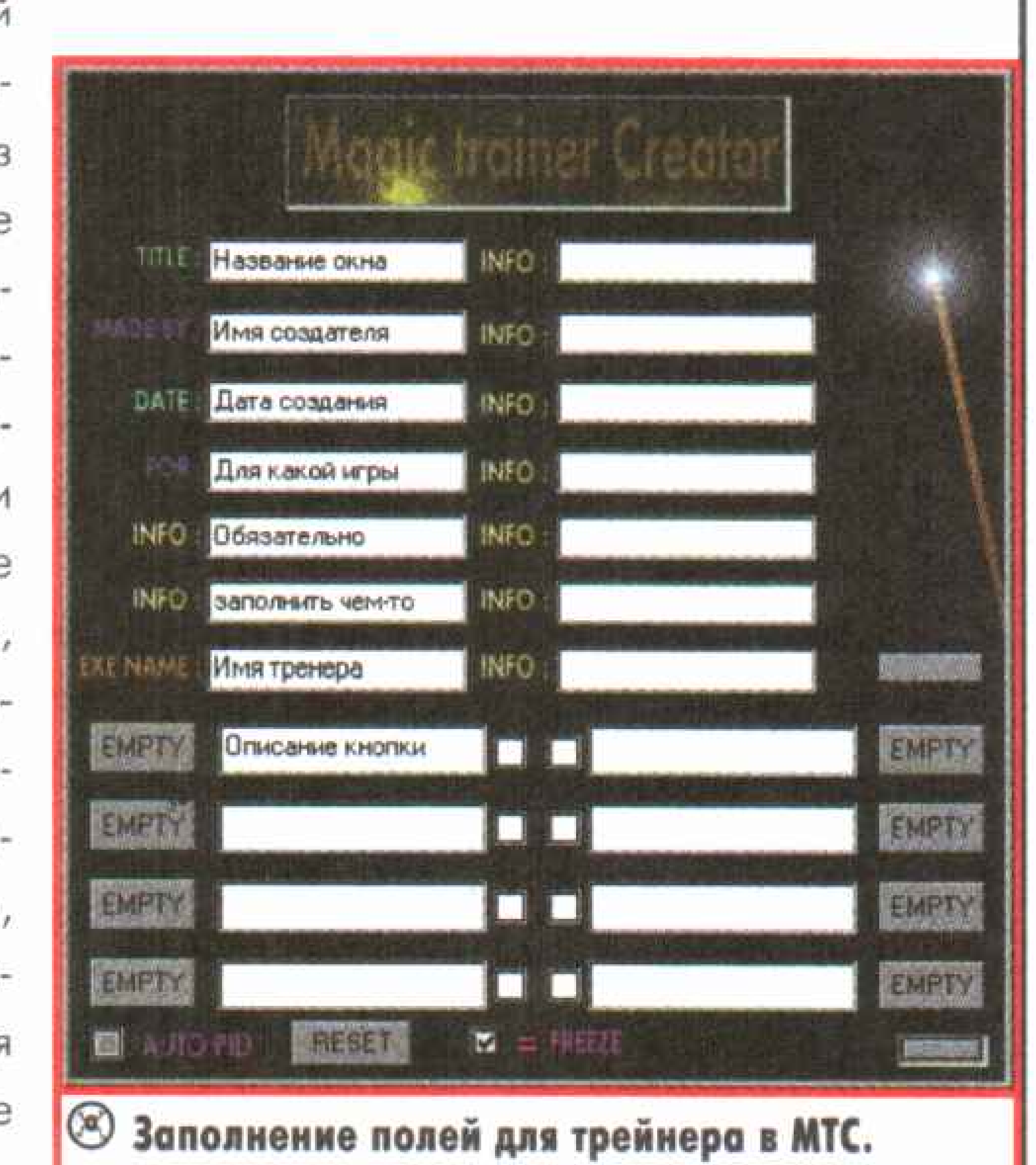
Normal: аналогичен Search Value в CF. Ставим в поле Value to search искомое значение и нажимаем Start. Найдя кучу адресов, меняем в игре значение. Ставим новое значение в Value to search и нажимаем Continue. Повторяем все это, пока не найдем один адрес. После чего щелкаем на нем, чтобы занести в нижнее поле. Далее можно изменить его на любое требуемое, щелкнув по нему и введя новое значение в hex коде. Можно и просто "заморозить" текущее значение, чтобы оно не изменялось. Для этого устанавливаем частоту обновления в поле Freeze setting и нажимаем Freeze. Можешь убедиться в работоспособности, переключившись в игру. Нажав Save, можно сохранить результат нашей деятельности в *.qtc файл, он пригодится для изготовления трейнера.

Advance: нужен для поиска значения, когда известна разница. Допустим, было у тебя в игре 100 единиц жизни, получил по шее — убавилось 10 единиц, осталось 90. Вот именно эту разницу в 10 единиц мы и учитываем. Делается все, как и в предыдущем режиме поиска, но сначала нажимаем Start, теряем в игре сколько-то единиц, возвращаемся в MTC и в Value to search ставим эту самую разницу. Ставим кнопкой под этим полем знак "-". Если у тебя прибавилось несколько единиц, значит, ставим этой же кнопкой знак "+". А если ничего не изменилось, ставим "=". Нажимаем Continue. Повторяем все действия до обнаружения одного адреса. Уже когда найдем этот адрес, проделываем с ним все что угодно, как и в предыдущем режиме поиска.



Progressive: нужен в таких случаях, когда искомое значение отображается не в числовом виде, а как полоска, например; аналогичен функции Memory analyzer в CF. Нажимаем Start, возвращаемся в игру и делаем все, чтобы изменить значение (например, получаем по шее). После этого переключаемся в MTC и ставим кнопкой под полем Value to search знак "-". Нажимаем Continue. Затем снова меняем в игре значение (например, лечимся), пополняя здоровье. Ставим в MTC "+" и снова Continue. Таким образом, как и в предыдущем режиме, повторяем эти действия до обнаружения одного адреса. Найдя адрес, ты уже знаешь, что с ним делать.

Теперь настало время склепать трейнер: запускай одноименный модуль MTC *третьей кнопкой слева в нижнем правом углу* окна MTC. Заполняй все требуемые поля, ставь галку AUTO PID. Нажимай кнопку Empty и выбирай один из склепанных ранее *.qtc файлов, заполняй в поле напротив назначение кнопки. Если это жизнь или еще что-то подобное, что должно постоянно поддерживаться в неизменяемом состоянии, ставь галку напротив поля описания кнопки. Когда все будет готово, нажми кнопку в нижнем правом углу. Трейнер готов, теперь его можно использовать в бою на любом компьютере независимо от самого MTC.



Заполнение полей для трейнера в MTC.

Happy End?

Вот я и познакомил тебя с двумя классными программами и некоторыми их функциями. Конечно, это только основные их функции. Но и их уже вполне должно хватить, чтобы заставить игру идти по твоим правилам. Ну, а если их тебе все же не хватит или ты захочешь более острых ощущений, то действуй сам и, главное, не бойся нажимать на кнопки и экспериментировать. Желаю удачи!



Вскрытие

Tzar: The Burden of the Crown

Царствовать по-русски!

Алексей Леонов
lcyd@mail.ru



Взгляд с высоты птичьего полета

Пролетая над гнездом каркушки, я наткнулся на царство одного мудрого и могучего царя. Только почему-то на моих глазах этого могучего царя завалили как младенца. Бедный царь! После его гибели все королевство развалилось на тысячу кусочков (прямо паззл какой-то). Пораскинув крыльями, я решил поправить ситуацию и восстановить королевство. Для этого я прикинулся красной девицей, тьфу, прекрасным принцем по имени "Сартор". Таким прекрасным, что пролетавшие мимо мухи от ужаса теряли сознание и разбивались о камни вдребезги. Да, ситуация не из приятнейших.

Я решил исправить ситуацию. В конце концов, Царь я или не Царь. Ради спасения цивилизации я направился в директорию "Царь\Hero Icons\Big\" и "Царь\Hero Icons\Small\" и сделал себе пластическую операцию на файле Young Sartor.BMP. Такая же участь постигла и остальные файлы.

Вернувшись в реальность, я понял, что жизнь стала намного приятней. Теперь можно опускаться на землю и рассматривать ее поближе.

Инфляция - дело тонкое, Петруха

Опустившись до уровня моря, я рассмотрел свое царство поближе. Да, цены в моем царстве, как говорится, "зашибись". Моих кровных даже на в «Макдональдс» сходить не хватит. Я понимаю, что в нашем царстве не до роскоши, но все же я решил исправить эту ситуацию. В конце концов, Царь я или зачем. Для этого я проделал долгий и мучительный путь в директорию "Царь\Data\". Здесь я нашел кучу интересного:

ARAB BUILDINGS.txt - Цены на арабские здания
ARAB UNITS.txt - Цены на арабских рабов
ASIA BUILDINGS.txt - Цены на азиатские здания
ASIA UNITS.txt - Цены на азиатских рабов
Ну и так держать.

Файлы состоят из кучи строчек и не меньшей кучи колонок. Строчки - это название постройки или порода раба, а колонки - это его свойства.

Хочу сразу предупредить, колонки разделяются знаками табуляции, ты их не видишь, но они есть. Это заметно по тому, что колонки не ровные. Поэтому будь аккуратен при удалении пробелов, среди них может оказаться очень важный значок "Tab". Если ты случайно уничтожишь такой значок, то гореть тебе в аду.

BUILDING	CLASS	COST	TIME	SIGHT	RESISTANCE	HEALTH		
Дом	house	5w	10	4	50	500	*	*
Лесопилка	lumber	10w	3	4	80	800	*	
Хранилище	storage	20w	3	5	80	800	*	
Ферма	farm	20w	3	5	80	800	*	*
Гавань	harbor	"200w,200f"	60	8	200	1400	"+300,	
Кузнец	blacksmith	"150w,150f"	40	5	80	800		
Цех	workshop	"150w,150f"	40	5	80	800		
Церковь	church	"200s,200f"	40	6	200	1000	"+100,	
Таверна	tavern	"200w,200f"	40	5	150	1000	"-200,	
Рынок	market	"200w,200f"	60	8	200	1400	*	
Казармы	barrack	"200s,200f"	60	6	500	1400	*	
Конюшня	stable	"200w,200f"	40	5	80	800	*	
Застава	outpost	"400s,200w"	60	8	500	2000	"+400,	
Замок	castle	"150s,150w"	20	12	1000	8000	"+500,	
Мечеть	mosque	"2000s,2000g"	90	8	700	5000	"+300,	
Гильдия Магов	magetower	"2000s,2000g"	90	8	700			
Гильдия Торговцев	tcguild	"2000s,2000g"	90	8	700			
Гильдия Воинов	academy	"2000s,2000g"	90	8	700	5000		
Цех Магов	magicworkshop	300s	20	5	200	1200		

Со строчками ты и сам разберешься, я тебе не мамаша, чтобы все пережевывать да в рот выплевывать. А вот с колонками я немного помогу. Если что не всосешь, то ставь это на минимум, не ошибешься, или проверяй методом научного тыка. Это ты своей бабенке будешь тыкать, куда попало и что попало, а здесь нужен НАУЧНЫЙ ТЫК.

Научный тык

Я думаю, хватит болтовни, переходим к заветным колоночкам. Для начала рассмотрим файлы сооружений. Это те, что имеют в названии файла слово "BUILDINGS".

1. Первой колонкой (BUILDING) идет название сооружения. Можешь поменять, если вздумается. Что получиться, не знаю, я не проверял.

2. CLASS - это примерно то же самое, что и первая колонка, только на английском. Насколько я понял, ее изменять нельзя, иначе возникают проблемы. Эта колонка

нужна только самой игрушке и тебя абсолютно не возбуждает. И вообще, не смотри на нее и забудь про ее существование.

3. COST - цена постройки. Уж я то думаю, что ты постараешься уменьшить по максимуму. Цена записывается как "10s,20f", это значит, что постройка стоит 10 камней и 20 дощечек. У тебя не возникнет ни каких проблем, если ты будешь изменять только цифры. И не вздумай удалять буквы, запятую или кавычки.

А теперь небольшой совет: попробуй поставить вот такое значение "-200s,-200f". В этом случае ты не то чтобы ничего не тратишь, тебе даже будут приплачивать за то, что ты построил это здание. Так и добывать ничего не надо будет.

4. TIME - время постройки здания. Ну, тут все ясно. Время, за которое построится здание. Ставь везде "1".

5. SIGHT - это дальность видения, то есть сколько тумана исчезнет вокруг здания. Я думаю, не надо объяснять, что здесь нужно ставить по максимуму.

6. RESISTANCE, HEALTH и другие я разжевывать не буду. Воспользуйся своим научным тыком или англо-русским словарем. Скажу только, что ставь их по максимуму.

Теперь перейдем к файлам рабов, это те, где в названии файла есть слово UNITS. Тут первые семь колонок такие же, как и в файлах зданий. Поэтому мы их просто посылаем на.... Я надеюсь, ты сообразишь, что пользоваться ими надо также. Остальным колонкам я дам краткую характеристику:

ATTACK - атака, ставь максимум. У тебя каждый чубрик должен быть Гераклом.

DEFENCE - защита, опять ставь максимум.

SPEED - скорость, и снова ставь максимум.

RATE - сколько он будет у тебя сжирать, думай сам.

BUILD - какое здание выпускает этого типчика.

DEPEND ON - от чего зависит. То есть если такое здание отсутствует, то ты в отпуске.

Ну, как тебе налоговая реформа. За пять минут мы понизили цены на всех рабов и все здания. Если ты поступил правильно, то, наверно, уже не имеешь никаких проблем с развитием королевства.

Еще один взгляд

Проведя налоговую реформу и снизив в своем королевстве цены на все что попало под клавиатуру, я снова расправил крылья и взлетел. С высоты моего полета я увидел, что королевство опять не совершенно. Ну че это за имена у героев: Ланцелот, Артур, Гвивэйн... Мне больше по душе Мудашвилли, Пидоцвалли или Рукоблудов.

Я снова решил исправить эту гадость. В конце концов, Царь я или почему. И мне опять пришлось опуститься на землю в файлик "Heroes.ini" во все той же директории "data\". Вот тут и тусуются мои герои. Здесь ты и сам сможешь разобраться, а я полетел дальше.

Взлетаю снова! Красота. Но опять проблема. Уж слишком долго развиваются технологии в моем королевстве. И снова я спикировал на землю, и прямо в файлик Technologies.ini.

Файлик разбит на секции. Вот тебе примерчик.

```
[te_feudalism]
displayname = Феодализм
time = 3000
gold = 300
```

В квадратных скобках имя секции (менять строго воспрещается).

Displayname - это имя технологии. Можешь смело изменить на "Порнография".

Time - время развития технологии (чем меньше, тем лучше).

Gold - цена. Можешь не менять, а то в нашем королевстве и так цены ниже некуда.

Вылетая из файла Technologies.ini, я ненароком заглянул в Upgrades.ini. Тут валяются апгрэйды башен и пушек.

```
[to_wtower2]
displayname = Деревянная Башня
time = 20000
wood = 600
```

Файл опять разбит на секции, и так же по три строчки: имя, время, цена. Только цена в этом случае будет измеряться не в золоте, а в дереве и/или камнях (драгоценных, конечно же). В общем, оголяй свой самотык и тыкай на здоровье (научно, конечно же).

После путешествия по Upgrades.ini я направился в "local\Strings.ini". Уж очень там интересные сообщеньица валяются, поэтому я не мог их оставить в покое. Ну, люблю я извращаться, поэтому и пишу в эту рубрику. Ты тоже можешь изменить этот файлик на свой вкус.

На этом я на сегодня кланяюсь - и направляюсь снова в небеса. Мне нужно продолжать править королевством, чтобы восстановить распавшуюся империю мудрого и могучего царя.

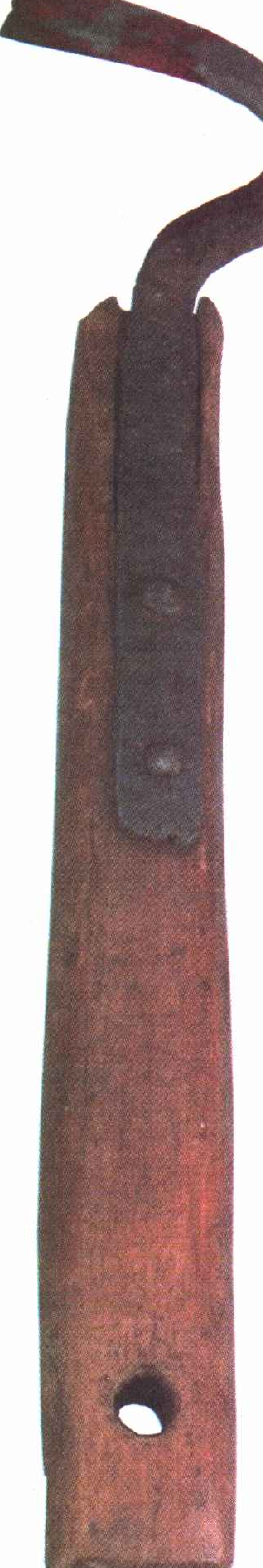
Если ты чего не понял, прочисть мозги бутылкой "Балтики" (пора срубать бабки за рекламу) и попробуй еще раз. Если опять не поймешь, то я тут уже не помощник.

Заметки перед боем

Напоследок я сделаю одно замечание. Если ты уже проходишь какую-нибудь миссию и в это время решил изменить, например, цены. То когда ты загрузишь свою миссию, ты не заметишь никаких изменений. Это не значит, что изменения не прошли, это значит, что коней на переправе не насилуют. Изменения вступят в силу, только если ты перезапустишь миссию или перейдешь на другую. Единственное, чем я могу объяснить этот парадокс, так это тем, что игруха сохраняет все, вплоть до цен. Может, это так надо? Но я такого еще не встречал.

Удачи тебе, юный президент Соединенных Штатов. Хорошенечко учись управлять королевством, только - по-Русски.





Святослав Торик
torick@zmail.ru

Zimozul
zimozul@mail.infotel.ru

Привет всем! Этот месяц выдался не слишком читерским; малочитовый, прямо скажем, месяц. То есть бывали месяца и получше. Почитоватее, так сказать. Месяца с высоким урожаем читов бывали. А этот, февраль, что-то не очень задался с читерской точки зрения. Вялый пошел чит, уставший - конец зимы, сам понимаешь. Вот весной чит нальется силой, созреет и будет беспощадно сорван нами для тебя, чи... татель. А пока - отЧИТтываемся перед тобой за февраль. Чем богаты, тем, как говорится, и рады.

Как обычно, все коды проверены лично нами. Значит, при отсутствии каких-либо булыжников преткновения они заработают и у тебя.

1602 A.D.



Нажми Ctrl+Shift+Alt+W в игре; появится соответствующее сообщение в нижнем левом углу экрана. Набери 2061 и нажми Enter. Затем "А", и еще раз Enter, чтобы активизировать читы.
Shift + M - деньги. Много.
Shift + Z - кирпичи. Тоже много.
Shift + H - дерево. Не меньше.
Shift + K - пушка. Просто пушка.
Shift + T - инструменты.
gold - золото, в количестве, сам понимаешь, немалом.
fastgame - все строения.

BattleZone II



В космосе тоже есть место читерству!
Только сначала придется нажать Ctrl+"~" ("контрол" плюс "тильда", если кто не понял).
Вводим.
game.cheat bzbody - дофига защиты. То есть бесконечная.
game.cheat bzfree - бесконечное кол-во пилотов и ресурсов.
game.cheat bzradar - открыть карту.
game.cheat bztnt - отптовые поставки боеприпасов со складов в США.
ai.winmission - миссия завершена.
game.cheat bzview - подключение к Комсату безо всяких заморочек.

Crusaders of Might & Magic



Жмешь Enter прямо в игре и затем вводишь код (под "-" подразумевается минус).
-EMBIGGENME - режим бога.
-CRAZYGUY - все заклинания и мана.
-WHOAH - режим полета.
-UBERLOAD - переход на абсолютно случайный уровень.
-SHOWFPS - вывести framerate.
-CALCFPS - посчитать framerate.
-DEBUG - вывести debug-информацию.
-3DNOW! - вкл/выкл поддержку AMD's 3DNow!
-CSWIRE - вкл/выкл ландшафт.

Half-Life: Opposing Force



Наш непосредственный начальник товарищ Капитан всегда рад прийти на помощь своим непосредственным подчиненным. Однако незадача: он не склонен к анализу, а потому, как истинный квакер, стреляет во все, что движется. Впрочем, если ты не боишься, попробуй призвать его на помощь. Делается это так (по пунктам):

1. Набрать в консоли: "impulse 76";
2. Набрать "restart";
3. См. пункт №1;
4. Наслаждаться происходящим и не попадаться под горячую руку Капитана.

Indiana Jones and the Infernal Machine



Продолжение праздника читов, начало коего было положено в первом номере:
mem - показывает, что там с памятью.
version - версия игры.
polys - показывает количество полигонов на экране (оно тебе надо?).

Interstate `82



Жмем Escape, тем самым выходя в меню, и вводим коды:
KISS - уничтожить врага, в настоящий момент выделенного рамочкой.
LOVE - грохнуть всех, кого видно на радаре.
CUDDLE - режим бога для машины, в которой ты сейчас находишься.
HUGS - режим бога для всех друзей-приятелей.
CARESS - полный боезапас для всего оружия, установленного на данной тачке.
IMLAME - просто выиграть миссию.
SYRUP - все машинки резко замирают.
NUKEME - суицид. Конкретный и мощный.

Killer Tank



Что такое KT - смотри рубрику "Россия", а что такое читы к нему - смотри ниже.
Нажимай кнопку чата ("T" по умолчанию), вводи AECHEATS, только без использования Backspace - надо вводить все буквы подряд и без ошибок, иначе ничего не получится. Итак, коды включены. Теперь вводи:
AEDQD - режим бога, черта с два кто тебя кто убьет, даже под водой не тонешь.
AEFA - дает кучу оружия и по 38 бонусовых предметов.
AECLEVXY - X - номер кампании, Y - номер миссии. Переносит на соответствующий уровень. Кампаний всего две, не забывай - числа только целые ;-).

Planescape: Torment



Чтобы увидеть все-все ролики, нужно залезть в torment.ini и поискать раздел [Movies], после чего отредактировать в соответствии с нижеприведенным образцом:

```
[Movies]
BISLOGO=1
TSRLOGO=1
OPENING=1
SS_MSLAB=1
SIGIL=1
TIME=1
SS_PHARD=1
SS_ADETH=1
ALYBIRTH=1
DEATH=1
MAZE1=1
CURSTD=1
OUTLANDS=1
BAATOR=1
CARCERI=1
CRETURN=1
FORTRESS=1
FORTDOOR=1
ARRV_IGN=1
T1ENTER=1
T1ABSORB=1
FINALE=1
CONFLAG=1
T1DEATH=1
```

Septerra Core



Нажми F12 и затем введи "imarealweenie", чтобы активизировать режим читов. После этого можно запустить код "enemies" - тебе будут показывать хит-пойнты противника.

А следующие коды можно ввести без каких-либо предварительных манипуляций:
makethemstopmommie - враги не нападают.
hidetext - убрать титры.
fps - показать fps, что ж еще! ;-)
mapmaker - показать карту в формате BMP (кстати, картинка может быть огромного размера!).

Soldiers of Fortune (Demo)



Сия демо-версия будущего хита (см. R&S: "В разработке") работает с несколькими конкретными читами и одним общим. Прежде, чем пытаться их использовать, придется создать ярлык к sof.exe и в его "Свойствах" прописать консоль. Таким образом, командная строка должна выглядеть примерно так: "D:\....\SOF Demo\sof.exe +set console 1".
А вызывается вышеупомянутая консоль тильдой (~).
god - режим Самого Крутого Наемника.
noclip - ходим сквозь стены.
notarget - враги тебя не видят.
givemoretutorial - дают пистолет .44-го калибра, но другими видами оружия ты больше пользоваться не сможешь.
givesnipertutorial - дают снайперку, но все остальное отнимают.
Вызываем на ковер предметы. Сначала оружие:
SPAWN ITEM_WEAPON_assault_rifle
SPAWN ITEM_WEAPON_pistol
SPAWN ITEM_WEAPON_pistol2
SPAWN ITEM_WEAPON_rocketlauncher
SPAWN ITEM_WEAPON_sniper_rifle
SPAWN ITEM_WEAPON_shotgun
Далее пойдут боеприпасы:
SPAWN ITEM_AMMO_auto
SPAWN ITEM_AMMO_rocket
SPAWN ITEM_AMMO_shotgun
SPAWN ITEM_AMMO_pistol
SPAWN ITEM_AMMO_pistol2
А теперь немножко разной экипировочки:
SPAWN ITEM_EQUIP_armor
SPAWN ITEM_EQUIP_c4
SPAWN ITEM_EQUIP_flashpack
SPAWN ITEM_EQUIP_grenade
SPAWN ITEM_EQUIP_light_goggles

Tyrian 2000



Ремейк классики тоже нуждается в читах. Получай очередную порцию и осваивай эти корабли. Коды вводить в главном меню T2K:

TECHNO - The Experimental PQZ ship.
UNKNOWN - TX Silvercloud.
STORMWIND - Stormwind - The Elemental.
STEALTH - Ninja Star.
WEIRD - Foodship Nine.
LIZARD - Dragon.
ENEMY - Captured U-fighter.
PRETZEL - Pretzel Pete Truck.
NORTSHIPZ - Nort-Ship Z.
Разновсяческие уровни сложности:
В меню выбора уровня сложности можно зажать Shift+G и получить уровень сложности Impossible. А после этого зажать Shift+] и получить Suicide.
Уровни сложности покруче, вводить в главном меню:
ENGAGE - Super Tyrian, уровень сложности - Lord of the Game.
Нажать Scroll Lock и ввести **ENGAGE** - будет Super Tyrian, уровень сложности - Suicide.
Режим отладки:
Во время игры нажать BACKSPACE и F10, чтобы войти (выйти из) в режим отладки.
Бессмертие:
Во время игры нажать одновременно F2+F3+F6. Если появилась мессага, мол, "Cheaters always prosper", тоды все в порядке. Неубиваемость сносится тем же F2+F3+F6.
Прикол на рождественскую тему:
Это делается из командной строки. Надо запустить файл **file0001** с ключом **yesxmas** и при запуске программы ответить "Yes". Будет клево.
Супер-мини-игра:
В главном меню набрать **DESTRUCT** - получаем мини-игру, очень напоминающую старую добрую Scorched Earth.
Немедленно закончить уровень:
F2+F6+F7. Не будет работать в Super Arcade и Super Tyrian.
Вариант с Wild Detail:
В Setup выбрать Game Detail и нажать W.

Tzar: The Burden of the Crown



Эти коды, в теории, работают и в демо-версии (но для нее не проверяли). Сначала надо нажать Enter, чтобы вызвать консоль, потом можно вводить коды.
hmprettypleasewithsugarontop - активизировать режим чит-кодов.
hmresign - проиграть миссию.
hmgod - бессмертие для выбранного юнита.
hmnotech - все технологии.
hmbuildozer - здание готово!
hmpetleva - по 10,000 каждого ресурса.
hmreveal - открыть всю карту.
hmnofog - убрать туман войны.

Urban Chaos



"Юнион Сити" в опасности, а ты не можешь пройти вторую миссию за Мако? Ну тоды вперед - с читами. Жмем F9, вводим **BANGUNSNOTGAMES**. Теперь включены все коды. Поехали:
BOO - все вокруг стремительно начинает очень красиво взрываться и в итоге убивает главгероя :(
DARCI - играем моделью Дарси Стерн.
ROPER - играем моделью Ропера.
FADE # - устанавливаем уровень тумана, где # - любое число.
WORLD - меняем музыку.
AMBIENT # # # - устанавливаем эмбиент-цвет по трем параметрам (красный, зеленый, синий).
WIN - выигрываем миссию.
LOSE - проигрываем миссию.

«Беспредел»



(информация предоставлена компанией «Бука»)
По многочисленным просьбам поклонников игры "GTA 2", компания "БУКА" решила обнародовать чит-коды к игре "Беспредел". С использованием кодов игра становится более агрессивной, жестокой и жутко кровавой. Если у вас крепкие нервы и вас не мучают ночные кошмары... пробуйте!
Начните с изменения своего имени на **GOURANGA**, затем измените имя на одно из перечисленных внизу. После того, как чит введен, имя можно заменить на другое - получится эффект мульти-чита; или изменить обратно на свое имя - оно появится в списке игроков.

ЧИТ-КОД	ЭФФЕКТ
GOREFEST	Разрешить лужи крови.
MADEMAN	Максимальный авторитет от всех банд в начале игры.
EATSOUP	Бесплатные покупки (ремонт авто, всяческие примочки).
CUTIE1	Дает игроку 99 жизней.
ARSESTAR	Сохраняет оружие после смерти.
DANISGOD	Дает игроку очки на сохранение, ремонт, и т.д.
IAMDAVEJ	Дает игроку 9999999 очков.
MUCHCASH	Дает игроку $500,000.
SEGARULZ	Дает игроку множитель на 10.
COCKTART	Пропустить очки.
GODOFGTA	Все оружие + максимум зарядов.
DAVEMOON	Простой набор оружия + максимум зарядов.
VOLTFEST	Електропушка с бесконечным боеприпасом.
FLAMEON	Огнемет с бесконечным боеприпасом.
SCHURULZ	Бесконечный «двойной урон».
RSJABBER	Бесконечная «неуязвимость».
HUNSRUS	Бесконечная «невидимость».
JAILBAIT	Бесконечные карточки безвозмездного откупа от тюрьмы.
BUCKFAST	Все персонажи - хулиганы.
NEKKID	Все персонажи - голые.
LASVEGAS	Все персонажи - Элвисы!
FISHFLAP	Все машины - «мини».
GINGERR	Доступ к первому и второму уровням.
UKGAMER	Доступ ко всем трем уровням.
TUMYFROG	Доступ ко всем уровням + все бонусные уровни.



API - это что?

API - это нечто! Также известен как Application Programming Interface - набор драйверов и прочих полезных библиотек. Когдато давнымдавно игры делали умные, молодые, а главное - трудолюбивые программисты. Группами по дватри человека они собирались вечерами у камина и ваяли мощные двухмерные аркады, клепали тетрисы один лучше другого и делали все это, можно сказать, руками, на ассемблере. А потом пришла корпорация Microsoft и голосом Билла сказала: "Народ! Фиг ли вы паритесь? Программируйте под Windows 95, и вам не придется лишний раз потеть, разрабатывая поддержку какогонибудь полудохлого ускорителя или кривой звуковой карты. Мы уже обо всем позаботились. Мы сделали самый крутой API - DirectX, и с ним у вас не будет никаких проблем". Программисты почесали репу, прикинули, сколько времени у них высвободится для девочек и пива, и согласились. Теперь все программисты пишут только движки и рисуют графику, а DirectX одинаково тормозно выводит все это на экран и на твои колонки. Мораль: проще использовать API, чем все писать самому. Но медленнее. Но проще. Но...



Что круче: OpenGL, Direct3D или Glide?

Все хороши по-своему. И все три похожи, ибо являются API для вывода и отображения трехмерной графики в игрушках (и не только). OpenGL, по мнению многих опытных кодеров (например, того же Джона Кармака), является самым мощным и оптимальным. Но далеко не каждая видеокарта может похвастаться поддержкой OpenGL (Matrox вон уже второй год пытается написать нормальный драйвер, а все не получается). Glide - самый быстрый, но распознают его лишь ускорители фирмы 3dfx (чтобы понять, насколько быстр Glide, сравни производительность Unreal на Voodoo1 и на TNT2). Direct3D знает каждая собака (поддерживается большинством разработчиков). Но ты хоть один нормальный продукт Microsoft видел? Им только в седьмом DirectX удалось добиться болееменее нормального качества изображения. Скорость работы почтим минутой молчания...

Круче всего - это когда твоя видеокарта поддерживает и первое, и второе, и третье.



Что такое MMX?

Это такая технология (Multi Media eXtensions). Специальная, делающая все во имя геймера, во благо геймера и... ты даже видел этого геймера (такой студент в очках, которому еще както раз тортом в лицо швырнули).

Впервые появилась в линейке процессоров Intel Pentium MMX, в начале 1997 года. Процессоры MMX получили восемь новых регистров для хранения данных и научились выполнять некоторые операции над несколькими целыми числами сразу. Эти регистры были больше, шире и красивее, поэтому всевозможные трехмерные игры, написанные с расчетом на MMX (такие, как POD), работали на новых процессорах быстрее и выглядели круче. Со временем MMX (очень быстро) превратился в стандарт и сейчас поддерживается всеми (ну, практически всеми) камешками. Так что если у тебя на столе стоит не какойнибудь допотопный Sinclair, а хотя бы Celeronчик, можешь быть уверен - MMX в нем есть. Неужели не понятно?! Названием. ;-)



Чем отличается Celeron от Pentium II?

Вообще говоря, эти два процессора различаются лишь ценой и размером кэшпамяти второго уровня (это такая оченьочень быстрая память, расположенная в непосредственной близости от процессора, откуда он при работе берет данные). В процессорах Pentium II кэш второго уровня - 512 килобайт, в Celeron - 128 Кб. То есть, теоретически, Pentium II должен (а учитывая его стоимость - просто обязан) работать быстрее. Но это только в теории и в рекламных проспектах, а на практике мы не учитываем два "но". Во-первых, кэш в Celeron расположен непосредственно на кристалле процессора и работает на той же частоте, что и сам процессор (то есть в два раза быстрее, чем кэш Pentium II, который работает на половинной частоте). А во-вторых, большинству программных продуктов и практически всем играм глубоко по барабану объем кэш-памяти второго уровня. 128 килобайт есть, и ладушки. В результате при сравнении моделей Celeron и Pentium II, работающих на одной частоте, видно, что первый лишь незначительно уступает второму (это, конечно, лишь в том случае, если ты не используешь заумных программ типа AutoCAD). А по цене выигрывает раза в два. Думай сам и решай тоже.



Во всяких меню при выборе видеокарты я могу выбрать 3DFx Voodoo или первичный видеодрайвер, т. е. какойто S.Trio... (или чтото в этом духе). Значит ли это, что у меня два ускорителя, или что?

Или что. Конкретно: у тебя всего один 3D ускоритель - 3Dfx Voodoo. S3Trio (Virge, DX/GX) - это такой придуманный способ обмана, который только и умеет, что прикидываться D3D ускорителем и дурить всем мозги (на самом деле в работе с D3D он беспомощен, как дитя).

А вообще такая ситуация вполне нормальна. Предположим, у тебя на машине стоят две видеокарточки (и такое бывает), и обе со встроенными 3D-ускорителями. Или связка Riva TNT (Matrox G200, Ati RAGE Pro) и Voodoo1/2. Тогда при выборе акселератора программа будет распознавать основную видеокарту как Primary Direct 3D Device, а Voodoo обзовет Secondary Direct3D Device. У самого такая история. Что выбирать? Что мощнее, то и выбирай.



Чем тексель круче пикселя?

Красивее. Потому как текстурированный (тексель - текстурированный пиксель, то есть пиксель, на который наложили текстуру). Тексель - часть полигона. А это трехмерная графика. И это круто, потому что жутко прогрессивно (настолько же жутко, как Aldays с крылышками, и настолько же прогрессивно, как Dirol Kids с ксилитом, карбамидом и денатуратом). Но если говорить всерьез, то вопрос поставлен некорректно. С таким же успехом можно спросить: чем цветной ковер на полу круче желтого линолеума?



А чем воксель круче текселя?

Воксель является своеобразным пикселем - простейшей точкой трехмерного воксельного движка. Вообще говоря, это такой маленький кубик.

Если накидать эти кубики вповалку, то получиться довольно нехилый пейзаж, достойный кисти абстракциониста. Так как у вокселя больше граней, нежели у полигона, то и графика получается более реалистичной. Многие склонны верить, что за воксельными движками - будущее игровой индустрии. Одно маленькое "но" - 3D ускорители воксели игнорируют, и даже мощный GeForce на слабом компьютере выдаст в Outcast не больше 15 кадров в секунду.

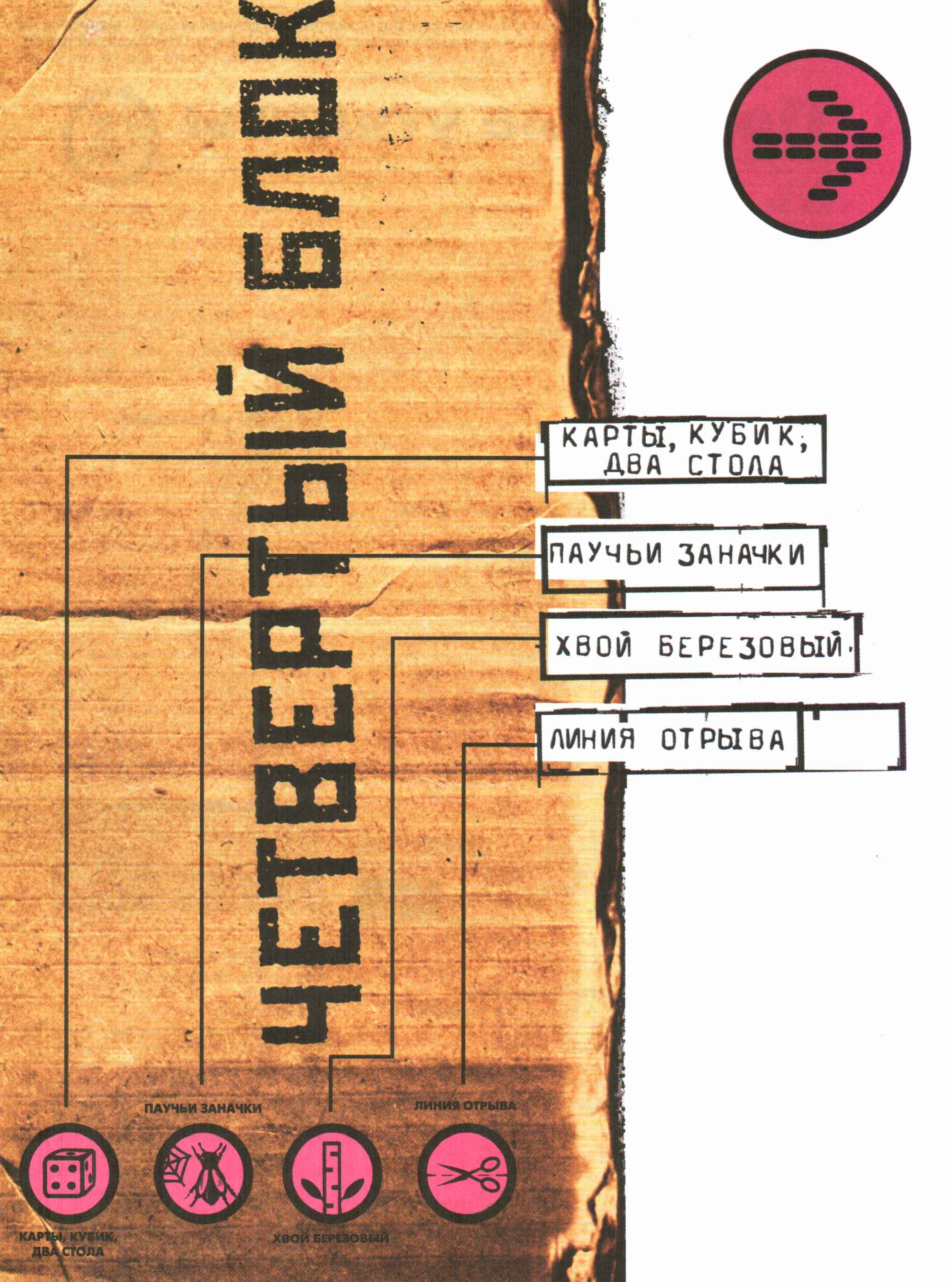


Такой вот вопрос: после инсталляции одной игры мой CDROM перестал распознавать все диски (хотя само устройство работает вроде нормально, так говорится в "свойствах").А когда вставляешь диск, то ругается и говорит, что "устройство не готово".

Диск чистить пробовал? С мылом и теплой водой - помогает. Еще можно зубной пастой Blend-a-Med, дабы укрепить кальций в напылении диска.

Привод CDROM тоже почистить не мешает. Сходи в компьютерный магазин и попроси там чистящий сидюк. Можешь попробовать сделать его сам. Для этого возьми любой музыкальный диск и аккуратно просверли в двух сантиметрах от его кромки две дырочки на противоположных краях. Заткни их кусочками ваты, а вату приклей, чтоб держалась. Потом смачиваешь вату позаимствованным в родительском баре спиртным напитком (смотри, чтоб это не оказался ликер! лучше всего подойдет водка) и пихаешь диск в CDROM. Пока ты улетаешь под музыку, самодельные щеточки на вращающемся диске очистят линзы от грязи. Метод патентованный и продаже не подлежит (с).

Все вопросы шлите мне,
Дмитрию Горячеву,
на адрес ***hot-line@igromania.ru***


ЧЕТВЕРТЫЙ БЛОК
КАРТЫ, КУБИК, ДВА СТОЛА
ПАУЧЬИ ЗАНАЧКИ
ХВОЙ БЕРЕЗОВЫЙ
ЛИНИЯ ОТРЫВА
ПАУЧЬИ ЗАНАЧКИ
ЛИНИЯ ОТРЫВА
КАРТЫ, КУБИК, ДВА СТОЛА
ХВОЙ БЕРЕЗОВЫЙ

Все утилиты, о которых рассказывается в данном разделе, выложены на компакт-диске, прикладываемом к "Игромании". Так делается каждый номер, так что если у тебя проблемы с выходом в Сеть или просто лень качать — можешь просто списать все нужное с компакта.

I. Полезные утилиты



MuGEN v.5.55

www.elecbyte.com
Freeware
Размер: 1 Mb

Признайся, друг-товарищ, тебе ведь не раз приходила в голову идея сделать свою собственную игру? И ведь всегда что-то останавливало — то ли врожденное неприятие закорючек, из которых состоит любая программа, то ли наследственная лень. Но не отчаивайся, а скачай-ка лучше одну полезную программку. Mugen называется. Позволяет легко и непринужденно склепать настоящий файтинг с кучей персонажей и красивыми бэкграундами. От тебя в обязательном порядке потребуется лишь голова на плечах, а знание графических и звуковых редакторов, равно как и чтение документации, — опционально. По сути дела, тебе предоставляется простой движок с возможностью его доработки посредством замены спрайтов и звуковых файлов. Буквально за полчаса, отсканив фотку знакомой девчонки в полный рост и немножко повозившись над ней в Photoshop'е, можно заставить любимую герлу прыгать на экране монитора и бить всем без разбора ногой с разворота. Покажешь творение рук своих подружке, и она обалдеет по полной программе.

Tardis 2000 v.6.01

http://tucows.rinet.ru/files4/tardis2000.zip
Shareware
Размер: 1 Mb

Знаешь, что общего между кремлевскими курантами и твоей персоналкой? И у тех, и у других что-то определенно inside. А знаешь, в чем куранты немеряно круче твоего компа? У курантов время точнее. Обидно, да? Но нашлись добрые люди, взяли и сделали программку-синхронизатор. При запуске программа намертво садится в системный tray и терпеливо ждет, пока ты выйдешь в Сеть. И после удачного коннекта первым делом ломится на какой-нибудь крутой time-сервак и интересуется у него, который час. И часики на твоей машине соответствующим образом, с точностью до сотой доли секунды, корректирует. Но поверь мне, друг, от опозданий на стрелки программа все равно не спасает. Это у нас в крови.

OpenGlide v.0.4

www.retrogames.com/console/n64/openglide04a.zip
Freeware
Размер: 100 Kb

Glide Wrapper'ы появились сравнительно недавно. Если у тебя стоит 3D ускоритель на любом чипсете фирмы 3Dfx — можешь смело пропускать абзац. OpenGlide тебе нафиг не нужен. Если же ты на дух не переносишь Voodoo и в сердцах чертыхаешься при виде любой игры, при запуске ехидно просящей glide2x.dll, тогда ты наш человек. Несмотря на свой скромный размер, OpenGlide эмулирует большинство функций API Glide, преобразовывая их в функции другого известного API — OpenGl. Но кой оно сдалось? Разархивируешь архивчик, кидаешь glide2x.dll в каталог, скажем, с Unreal Tournament и при запуске гордо выбираешь 3Dfx Glide, несмотря на все протесты твоей TNT2 или Matrox G400. С помощью OpenGlide любой 3D ускоритель с поддержкой OpenGl может прикидываться Voodoo и дурить все старые 3Dfx only игрушки по полной программе.

WebCam San v.2.40

www.vista-x.com
Shareware
Размер: 1.8 Mb

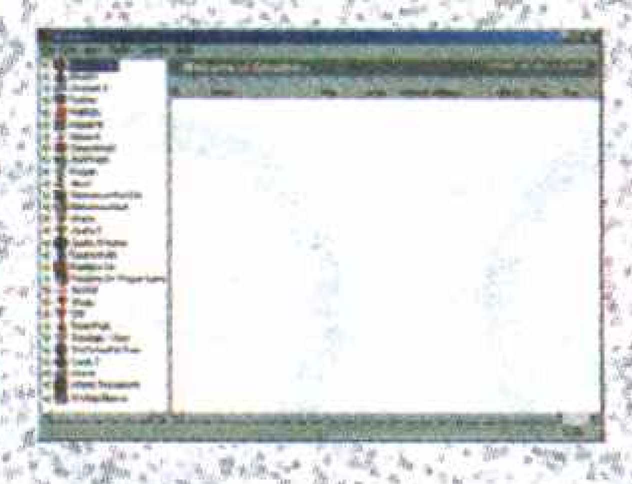
А как там сейчас в Питере, а? Небось дождик моросит или мокрый снег черт знает с чем. Кстати, можно не ломать голову догадками, а просто поставить себе Web Cam San и получить изображение с камеры, вывешенной на верхушке собора св. Исаака. Или если уж с родственничками не повезло (ну НЕТ среди них евреев), то хотя бы одним глазком камеры заглянуть в Тель-Авив. Или посмотреть, чего там американцы в Югославии натворили. Типа кругосветное путешествие, не выходя из дома. Ведь web-камер по всему миру натыкано видимо-невидимо. А эта программа, как ты уже, наверное, догадался, позволяет взглянуть на мир из любой точки, где стоит такая камера. Причем не только взглянуть, но еще и узнать, какая там погода. Чтобы если уж не съездить в Израиль, то хотя бы утешить себя мыслью: "Все равно там холодно и снег идет..."



Qtracker v.2.3

http://qtracker.stomped.com
Shareware
Размер: 1.8 Mb

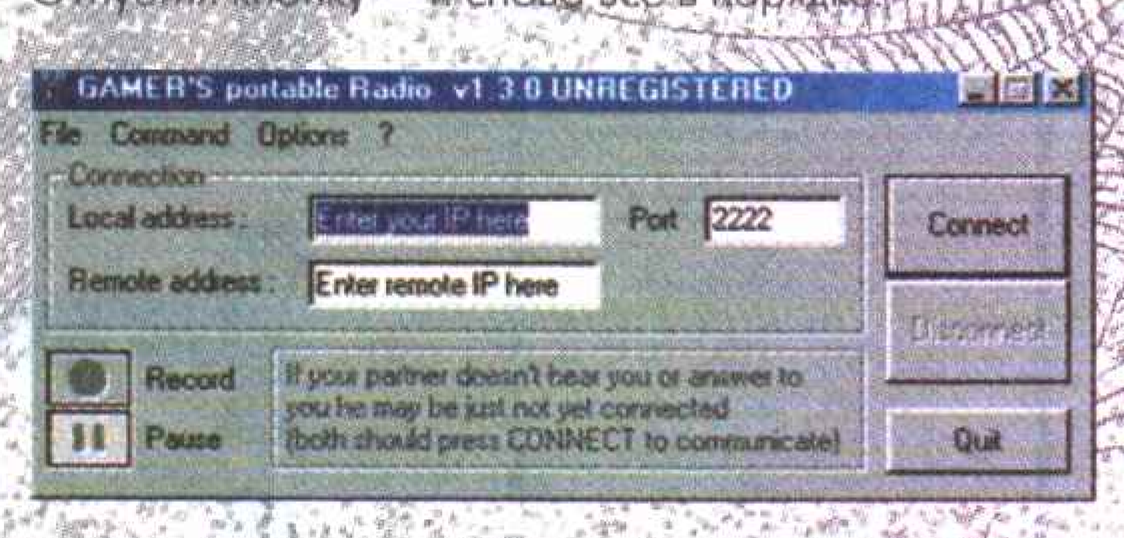
Незаменимая программа для фаната сетевого мультиплеера. Скачиваешь, ставишь, суешь в CD-ROM свой любимый гамес и запускаешь Q-Tracker. На экране буквально через тридцать секунд появляется гигантский список игровых серверов со всего мира. Если знаком с GameSpy, то с интерфейсом освоишься моментально. И даже если не знаком — все кристально просто и очевидно: выбрал сервак с самым маленьким пингом, посмотрел, кто на нем играет, и удовлетворенно шмякнул по кнопке Connect. И ведь далеко не все! От того же GameSpy программа выгодно отличается рядом полезных функций. Например, можно отслеживать знакомых игроков по их никам, и программа оповестит тебя о том моменте, когда твои друзья выйдут в Сеть.



GAMER's Portable Radio v.1.3

http://gpr.faithweb.com
Shareware
Размер: 350 Kb

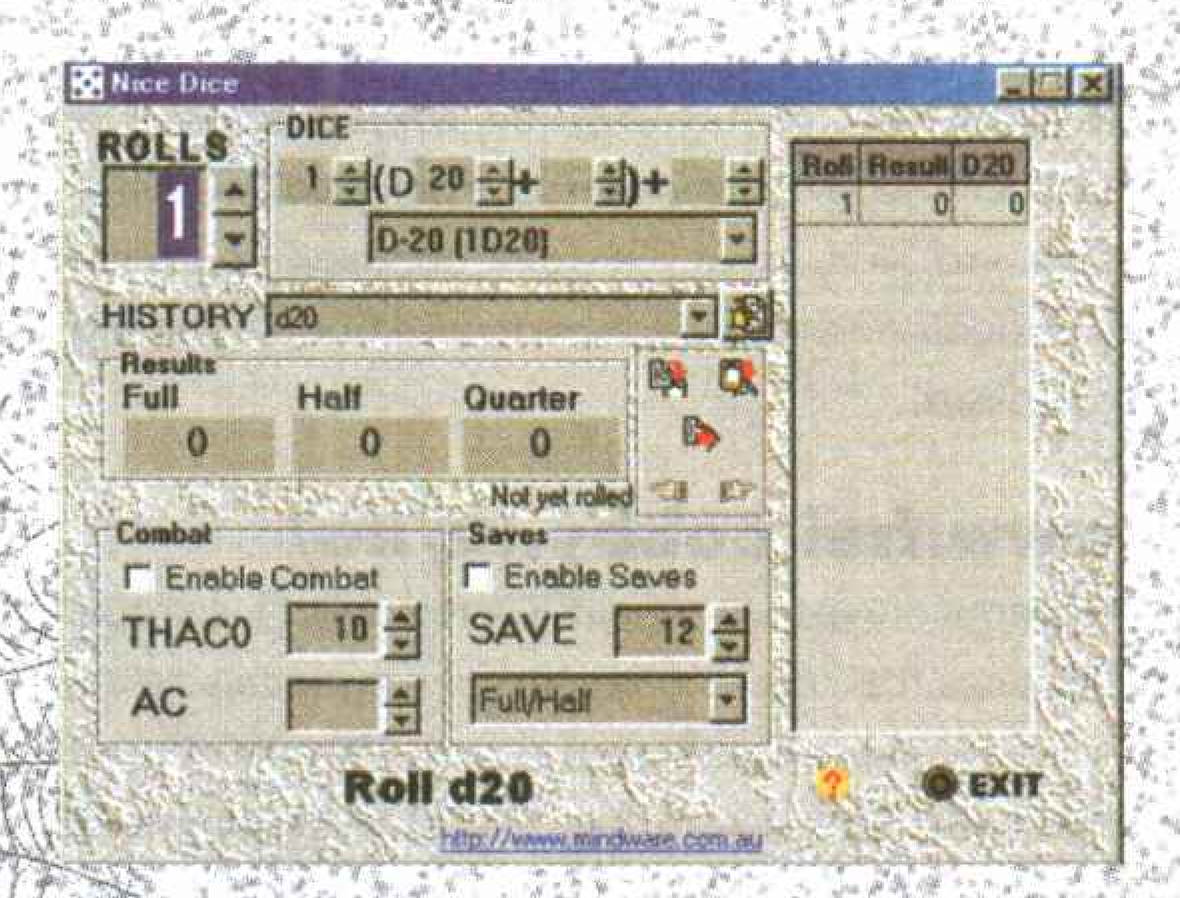
Модем есть? В Сети играешь? Аськи мало? Печатать влом? Знакомые криворуким обзывают? Качай GPR и помни мою доброту. Душевную. Рации у милиционеров и прочих охранников нашего покоя видел? Оно и есть, только для геймеров. Более простого клиента голосового общения между игроками я еще не видел. Запускаешь, вводишь IP'шник твоего камрада — и все. Процесс установки закончен. Можешь смело пускать "Кваку" или что еще. Пригвоздил противника рельсой к стене и хочешь, чтобы он не просто чертыхался, но еще и матерился? Давишь кнопку на клаве и задумчиво говоришь в микрофон: "Вася, а могло бы быть и хуже..." Причем никаких тормозов при игре — программа грузит линию только в момент передачи звуковой информации. Отпустил кнопку — и снова все в порядке.



Nice Dice v.2.5

www.mindware.com.au
Freeware
Размер: 640 Kb

Была в стародавние перестроечные времена такая игра — "Кооператив". Наш ответ загнивающему Западу с его хваленой "Монополией". В коробке кроме кучи бумажных "банкнот" (имя собственное, валюта такая была) и "патентов" лежали еще два пластмассовых кубика (по ихнему — дайсы). Один из них постоянно куда-то закатывался и терялся. Будь у меня тогда эта программка — электронный генератор дайсов, я бы... я бы все равно искал этот чертов кубик. Потому как в стародавние перестроечные времена никто еще не знал, что такое ПК, и



уж тем более — "Окна-95". А в наше время Nice Dice будет интересен всем поклонникам AD&D ролевиков. По мнению разработчика, куда легче таскать с собой на игру ноутбук, нежели мешок с четырьмя D6, одним D100, одним D4 и т. д.

Sci-Tech GLDirect v.1.01

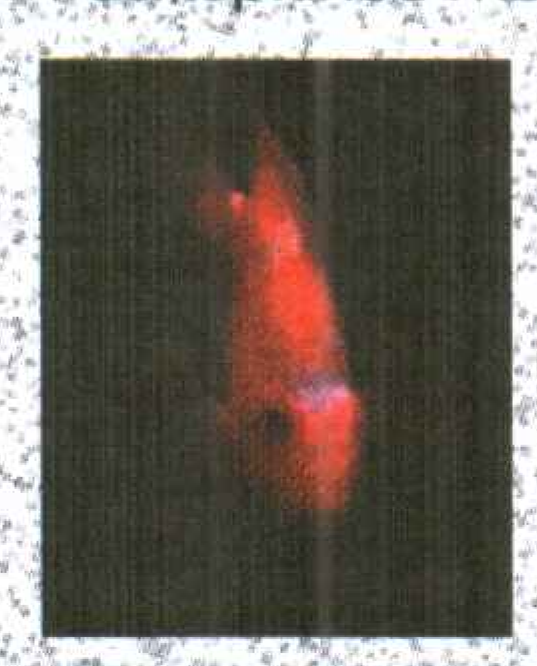
www.scitechsoft.com/gldirect.html
Shareware
Размер: 1.1 Mb



Неприязнь к продукции фирмы Microsoft встречается не только в среде пользователей. Тот же Ромеро уж который год отказывается каким угодно боком обеспечивать в Quake поддержку Direct3D. Великий творец мотивирует свое решение тем, что, мол, OpenGl быстрее и надежнее. Но далеко не все графические 3D ускорители могут похвастаться поддержкой данного API. По части совместимости Direct3D уверенно держит пальму первенства. Но не все так плохо, как могло бы быть — компания Sci-Tech Soft выпустила драйвер GLDirect, обеспечивающий поддержку OpenGl посредством Direct3D. Драйвер весьма быстрый и качественный — тот же Quake 2 работает на нем быстрее, нежели на бета-версиях родных GL драйверов некоторых чипсетов.

Mopy Fish v.1.02

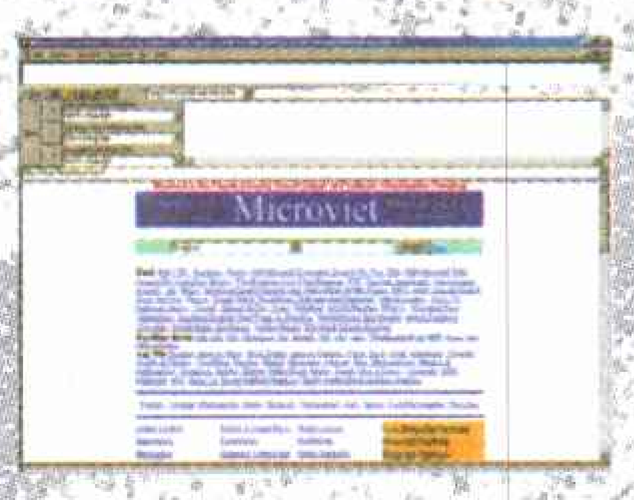
http://193.129.255.102/mopyfish/mopyindex.html
Freeware
Размер: 1.35 Mb



Рыбка. Просто рыбка. Весьма нетребовательна, превосходно обходится без аквариума и дорогой кормежки. Плавает в мониторе, реагирует на щелчки пользователя, прекрасно кушает виртуальный корм и тащится по полной программе при наличии лазерного принтера марки HP. Иными словами, она ничем не отличалась бы от множества "виртуальных питомцев", потомков японского "Тамагочика", заполонивших экраны персоналок по всему миру, если бы не одно "но"... Mopy Fish — скринсейвер, причем единственный такого типа из абсолютно бесплатных.

Microviet ITranslation v.2.52

www.firstexplorer.com
Shareware
Размер: 3.35 Mb

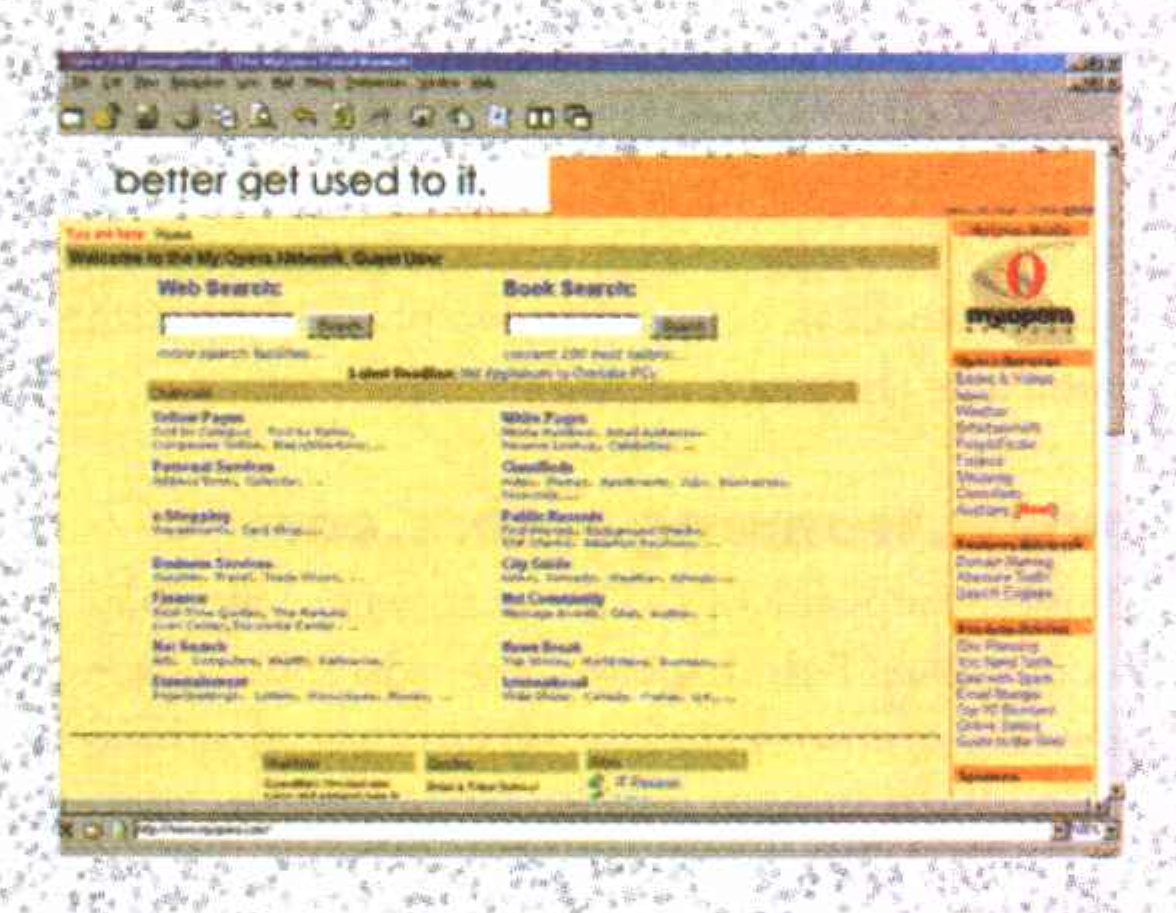


Браузер с возможностями неплохого переводчика. Русского, естественно, нет, но проблему перевода какой-нибудь интересной странички с испанского или итальянского на почти родной английский решает без особых проблем. Как браузер — сакс полный, но ведь ты его не для того поставил, чтобы по Сети лазать, так?

Opera v.3.61

http://operasoftware.com
Shareware
Размер: 1.3 Mb

Альтернатива НетШкафу и ЭхЛплохеру. Иными словами — браузер. Несмотря на свой скромный размер, многое умеет, причем умеет быстро, качественно и без глюков. Оконный интерфейс позволяет просматривать все интересующие сайты непосредственно в рабочем поле самой программы, а не захламлять taskbar, как это привыкли делать творения MS и Netscape. Непривычный, как будто "весь какой-то не такой", но все это можно списать



на вторую натуру — привычку. Все-таки два года света божьего не видел, из IE не вылезал. Качай и смотри, будешь потом перед друзьями хвастаться: "А я Оперу видел!"

Image Carousel v.2.0

www.risoftsytems.com
Shareware
Размер: 3.25 Mb



С помощью данной программы создавать Windows скринсейверы не просто, а очень просто. Достаточно подобрать необходимые картинки, выбрать один из десятков эффектов графических переходов — и файл с расширением scr готов. Осталось лишь закинуть его в каталог Windows или отправить знакомой, дабы любовалась сначала на твой портрет, затем на свой, затем на групповую фотографию и делала выводы.

II. Игровые ссылки

www.apocalypse.org/pub/u/lpb/muddex/

Знаешь, какой самый старый игровой жанр на Земле? Правильно, RPG. Самыми первыми RPG были MUD (Multiple User Dungeon). Это когда множество крутых юзеров подключаются к серверу и бродят по текстовым подземельям (в смысле, все подземелья описываются текстом и формируются непосредственно в фантазии игроков). Сходи на этот сайт и почитай историю создания различных MUD, с чем и зачем их вообще едят. Станешь немеряно крутым и образованным, будешь девушкам рассказывать сказки. Поверь, им это понравится.

www.voodooextreme.com/3Fingers/

У тебя Quake 3 тормозит? У меня тоже. И даже если бы не тормозил, я бы все равно отдал полбутылки "Кока-Колы" и компакт с любимым "BG" за лишние 5-10 кадров в секунду. А на этом сайте тебе эти самые кадры презентуют буквально на халяву. И еще расскажут массу способов выжать из Quake-образных игр максимум скорости путем их хитрого охмурежа и настройки. Плюс подборка утилит для оверклокинга графических плат и ускорителей.

http://members.xoom.com/Mach/irc.html

На IRC серверах можно не только чатиться с такими же интернет-маньяками, как ты, но еще и играться. Например, в преферанс, или в MTG, или, на худой конец, в виселицу. Не веришь? И правильно, про виселицу я немножко соврал — в нее лучше всего играть в реальности. Ну а все остальное — чистая правда. Зайди на сайт и почитай, на каких каналах можно поиграть в многопользовательские IRC гамесы и как это вообще выглядит. Когда на дворе ночь (а в США, само собой, день), куда интереснее убивать время за играми, нежели наблюдать за зевками русскоязычных собеседников.

www.pbm.com/~lindahl/pbem_magazine.html

Онлайновый журнал, освещающий многопользовательские игры по электронной почте. Куча ссылок на игровые сайты pbem, советы новичкам по настройке почтовых клиентов, история жанра и много всякого интересного. Если ты думаешь, что pbem — это такое грязное испанское ругательство, то, скорее всего, оно тебе и не надо.

www.womengamers.com

Дамский игровой клуб. Статьи девушек "про то" и "про это", и как они "это" делают вместе с мальчиками и поодиночке. Рассказывают о первом опыте освоения Quake и первом свидании с Unreal, с пеной у рта доказывают, почему C&C — это игра для настоящих женщин, а не то, что ты подумал. При хорошем знании английского читается лучше, чем анекдот.ру. Фотки, опять же, есть — познакомиться можно... Хотя что с них взять, с иностранцев...

www.netintellgames.com/russianpage.htm

Помнится, сели как-то втроем с друзьями играть в преферанс. Правда, карт у нас не было, но истинно русская смекалка вкупе с колодой карт MTG и одной юной особой с почерком пансионской девицы и цветным фломастером не дали погибнуть на корню гусарским наклонностям. За пятнадцать минут рассортировали карты, уговорились, что синяя мана будет пиками, зеленая — трефами, и понеслось. Мне удалось свалиться в конце партии под стол, но при этом выйти практически в чистые нули. Из оставшихся двоих самый трезвый выиграл, самый пьяный проиграл. Мораль: хочешь играть в преферанс без последствий — отправляйся по ссылке в клуб любителей префа и режься на здоровье.

www.gamefaqs.com

Лучшая подборка прохождений и солюшенов для всех игровых платформ (в том числе и для PC). Единственный недостаток — буржуйский язык авторов материалов, но для тебя это не проблема, ведь правда? Так что если твой номер "Игромании" за фиг знает какой год истерся до дыр и прочитать хоть слово из ценного солюшена по первому Fallout'у не представляется возможным, прекрати лить крокодильи слезы и набери в браузере заветный линк. Ежели и не офигеешь, то как минимум скажешь мне огромное геймерское спасибо.

http://goblin.dtf.ru

Культовый уголок культовой личности старшего опера культового Гоблина... или одно из "культовых" слов было лишним? Неважно. Короче: хочешь прочитать "Санитаров Подземелья" от начала до конца? Желаешь ознакомиться с инструкцией по эксплуатации Quake? Нет проблем — иди на страничку и читай. А если еще и высказаться возжелаешь, то форум к твоим услугам. Там даже на сообщения отвечают.

www.music.ag.ru

Один из лучших русскоязычных сайтов с большой коллекцией музыкальных композиций из игр. Ненапряжная попса из третьего Need for Speed и ударный рейв из C&C, забойный индастриал-металл Fear Factory из Carmageddon и великолепный медляк из StarCraft — все это и многое другое ты найдешь на сайте Absolute Music. Плюс несколько тематических статей, посвященных различным музыкальным форматам, и советы меломанов.

III. Интересное в Сети



www.joecartoon.com

Есть сайты тематические. Это когда без двухсот грамм физраствора ровным счетом ничего не поймешь. Встречаются сайты красивые и безобразные. Первые нравятся всем, вторые — лишь ограниченному кругу извращенцев. Найти же аналоги этому сайту не представляется возможным. Его надо в обязательном порядке посетить, получить свою порцию (немаленькую) положительных эмоций и переслать ссылку всем своим знакомым. Это юмор — открытый, местами пошлый, но чертовски смешной!



www.cat-scan.com

Уж чем бы дитя себя ни тешило, лишь бы кота в сканер не засовывало. Американцы этой пословицы не знают, посему гордо присылают создателю сайта фотки своих несчастных животин, прижатых мордой к лицу сканера. Над всем этим безобразием красуется выписка, по-видимому, из технической документации, где специально для поклонников "Гринписа" объясняется, что, мол, сканер никоим образом не влияет на моральное и половое здоровье братьев наших кошачьих.

www.frei.hobby.ru/na/

Нумерологический анализ личности по Пифагору. Вводишь год своего рождения и получаешь поток неконтролируемого бреда на тему "кто ты есть на самом деле". Удача, характер, взаимоотношения с окружающим миром, канал с открытым космосом и все сопутствующие. Что самое интересное, временами прогноз совпадает с действительностью (всей редакцией проверяли в свободное время...).

www.provider.net.ru

Независимый обзор московских и питерских провайдеров. Кроме отзывов и конструктивной критики отдельных пользователей есть также статистика о качестве соединения при дозвонке с различных АТС, указаны тестовые и demo входы всех провайдеров и ссылки на их домашние странички. Настоятельно рекомендуется посетить всем, кто в данный конкретный момент времени собрался сменить своего "СУПЕРКРУТОГО-and-ДЕШЕВОГО" провайдера на что-нибудь более пристойное.

www.chat.ru/~dvoez-nakom/znakomindex.htm

В Сети есть немало людей, которые стараются научить нас чему-то доброму, хорошему, вечному. Создатели сайта предлагают изучить их опыт охмурения особ женского пола. Здесь расписаны все этапы знакомства с девушкой, начиная от первой вечеринки и заканчивая желанным мигом посылания партнерши нафиг. Всем восемнадцатилетним отпрыскам — бесплатный совет: не воспринимайте полученную информацию как призыв к действию, а лучше учитесь на своих ошибках. Так гораздо интереснее.

www.onebox.com

Хочешь получить бесплатный e-mail? Что, уже штук двадцать есть? А такой, чтобы с возможностью отсылки факсимильных сообщений и собственным номером с автоответчиком на территории США? Нет проблем — отправляешься на этот сайт и вместе с почтовым ящиком получаешь весь комплект услуг. Кроме вышеупомянутого факса и автоответчика, можешь также отправлять голосовые месаги всем своим знакомым и прослушивать сообщения, поступившие на твой номер телефона.

Ведущий рубрики
ViV
viv@igromania.ru

Саша Яценко
a.y@zdnetmail.com

Magic: The Gathering

О типах турниров и многом другом...

Эта страничка посвящена Стратегически-Коллекционно-Настольно-Интеллектуальной игре M:TG ("Магия"), где каждый игрок имеет свой собственный набор способов убийства противника и никогда никакая партия не повторяется дважды.

Есть два варианта игры в MTG: "среди своих" и "среди чужих", то бишь на турнире. Если ты уже в пух и прах бьешь колоды своих друзей, так что тебе уже и играть-то с ними скучно; если любимая девушка уже инстантно вздрагивает при каждом упоминании о энчантах и накачивает кота водой, держа сидящим на твоих лучших картах; если свет тебе не мил и MTG дороже пива (э-э-э... или хотя бы равноценно), значит, тебе прямая дорога в клубы и на турниры, где кучкуются такие же отпетые поклонники этой великой игры, как и ты.

Существуют санкционированные компанией Wizards of the Coast турниры, регулярно проходящие в разных клубах. В них имеет право участвовать кто угодно, причем абсолютно бесплатно. Более того, все желающие имеют право быть занесенными в общемировую базу данных, где хранятся сведения обо всех турнирных игроках в "Магию".

Турнир состоит из отборочных матчей — все честь по чести, с полуфиналами и финалами. Матч — это игра с противником до двух побед. Чтобы участвовать в турнире, нужна колода минимум в 60 карт (причем одинаковые карты в колоде могут быть, но не более четырех) и еще желательно 15 карт "сайдборда" (запасные и подчас специфические карты, которые имеет смысл докидывать в колоду после первой партии с противником, чтобы получше его уделать).

Есть несколько основных форм турниров: Preconstructed турниры, где колода собирается дома и приносится с собой, и Limited, где колода собирается на месте путем хитрых манипуляций. Рассмотрим для начала первый вариант, а именно — "прекон", как его зовут у нас в России.

Основных типов "прекона" два: Extended и Type 2 (Standard). Главное различие — в списке разрешенных карт. В "Стандарте" разрешены только два последних цикла и последняя базовая редакция. Сейчас это наборы Urza's Saga, Urza's Legacy, Urza's Destiny, Mercadian Masques и Classic 6th Edition. Это значит, что играть картами других наборов строжайше запрещено. Более того, т. к. перед началом турнира каждый игрок сдает судье список своей колоды, а судьи проверяют этот список, то тебя могут ненавязчиво поперепь, если в колоде будет хотя бы одна карта из запрещенных.

В Extended входят все наборы "Магии", начиная с Ice Age и исключая, конечно, весь Портал и Unglued. Тут более суровые карты и выбор оных, поэтому соперники попадаются злее и опытнее, а их карты кажутся чем-то запредельно могущественным. Но на самом деле это не так страшно, потому что любой новичок может быстро освоиться и сварганить себе колоду из страшных карт, не особо напрягаясь. Но все-таки Extended — это стиль более-менее обеспеченных людей.

Также надо упомянуть, что в каждом формате есть список специально запрещенных (забаненных) карт, даже если они входят в разрешенные наборы. С ним можно ознакомиться в Сети, а также выяснить про них в любом клубе "Магии".

Теперь рассмотрим Limited. Тут несколько основных форматов, подразделяющихся, соответственно, на подформаты. Надо выделить Booster Draft, Rochester Draft и Sealed Deck. Драфт, в принципе, происходит так: открываешь бустер (это тот, в котором 15 карт) и выбираешь оттуда одну карту, а остальное передаешь соседу, скажем, сидящему справа. Тебе в это время от соседа слева приходит 14 вскрытых им карт (одну он уже себе потырил), оттуда снова тянешь еще одну, и так, пока все не разберут карты себе. Потом вскрывается следующий бустер и крутится в обратную сторону. Затем такими вот свежесобранными колодами играют.

"Рочестер" — это драфт в открытую, то есть все видят, что ты берешь, а "бустер драфт" — это тайна твоя и судебного следствия. "Силед" — это когда тебе выдается (обычно) стартер (75 карт) и два бустера, а ты из этого собираешь колоду.

В Limited общепринятой является норма из минимум 40 карт на колоду, и в большинстве случаев нет ограничений на количество одинаковых карт, то есть можно засунуть шесть Stone Rain, если тебе удалось их надрафтить. Также тут все остальные надрафтенные тобой карты считаются сайдбордом, вместе с неограниченным числом базовых земель.

Как видишь, есть из чего выбирать. Довольно часто можно играть в одном формате, скажем, в субботу, а в другом — в воскресенье. Если не хватает своих карт — лучше поднабирать их и опыта в драфте, а если не хватает денег на драфт (все-таки три бустера на каждый драфт), но есть возможность подзанять недостающих карт у друзей на турнир, то лучше играть "прекон".

Еще отмечу, что на каждом санкционированном турнире присутствует сертифицированный судья, отлично знающий правила и регламент. К нему можно обращаться по любому вопросу... но учти — спорить с ним не рекомендуется. Если он скажет, что твой Rancor — это Holy Strength, значит, у тебя теперь вместо Rancor'a Holy Strength. Если он говорит, что противник выиграл, значит, противник выиграл. В общем, судья есть высшая инстанция, которая разрешает любые споры между игроками. Да, иногда бывает желание "поговорить" с судьями по душам, но к добру это не приведет. У них есть довольно сильный набор контрмер. Можно даже заработать дисквалификацию (то есть запрет участвовать в санкционированных турнирах), ну, например, за то, что пару раз врезал кому-то по наглой и подлой харе. И неважно, что врезать было за что, это никого не волнует. Так что веди себя достойно. А в общем и целом судьи лояльны к игрокам, особенно к новичкам, и в предвзятости их обвинять трудно.

Немаловажно учитывать, что на каждый матч (до двух побед) отводится обычно по 50 минут плюс по три хода каждому. То есть надо уложиться, а не то прервут на самом интересном месте. Вообще-то обычно хватает, но хорошо бы этот фактор учитывать при составлении колоды. Еще один важный момент: не рекомендуется опаздывать, а в самом процессе игры обычно нельзя думать над ходом больше минуты. Конечно, это иногда накладывает рамки на стиль игры, но регламент, батенька, обязывает. Не все готовы играть до трех часов ночи.

В следующем номере мы продолжим разговор об MtG. Играй, и удачи тебе!

C. S. M.
csm_mania@mail.ru

Как закаляется сталь

Существует ли способ оценить все ужасы войны? Можно ли пересчитать тела погибших, собрать каждую упавшую гильзу? Можно ли услышать вечный стон, носящийся над полем битвы, и не оглохнуть? Сколько крови мужчин, женщин и детей способна впитать земля? Я не задумываюсь об этом. Чтобы увидеть упадок, мне достаточно лишь посмотреть по сторонам. Слишком много крови было пролито. Слишком много ресурсов — как человеческих, так и материальных — было растрачено попусту. Мы живем в более жестких условиях, чем жили наши родители. Жизнь наших детей будет еще суровее. Но я с легкостью могу представить, как жили наши предки пятнадцать столетий назад.

Начало упадка совпало с началом колонизации глубокого космоса. Молодые государства Внутренней Сферы — горстка миров вокруг Терры, древней колыбели человечества — сражались друг с другом за каждую звездную систему, за каждый осколок камня, пригодный для колонизации. Тогда численность армий измерялась миллионами, а средства уничтожения были более чем совершенны. Спасение пришло неожиданно. На заре двадцать пятого века были изобретены Мехи (BattleMech). Эти десятиметровые гиганты сжинали пехотные подразделения, словно серп — спелую пшеницу, а их огневая мощь превосходила артиллерийский батальон. С появлением подобных колоссов уничтожения политики Внутренней Сферы по-новому взглянули на войну — и ужаснулись. Настало время недолгого мира. Была сформирована Звездная Лига, костяком которой стали пять Великих Домов. Но мир длился всего два столетия. В 2766 году молодой правитель Звездной Лиги по имени Ричард Камерон был предательски убит, а бразды правления были захвачены Стефаном Амарисом. Поэт того времени, Ханна Боман, писала: "Даже звезды потускнели, глядя на кровь ушедшего мира". Но Амарис не учел позиции генерала Александра Керенского. Керенскому подчинялись основные военные силы Звездной Лиги, и он не захотел следовать за предателем. Ценой миллиардов жизней узурпатор был сброшен с трона, но Звездная Лига была обескровлена. Предвидя ее упадок и не желая участвовать в бесконечных гражданских войнах, Керенский покинул пределы обитаемых миров вместе со своей армадой. Лорды Звездной Лиги не обратили на это добровольное изгнание особого внимания, погрязнув в междоусобице. Этим они подписали свой смертный приговор. По сути, конфликт окончился ничем. Силы лордов были исчерпаны, и война затихла на три столетия...

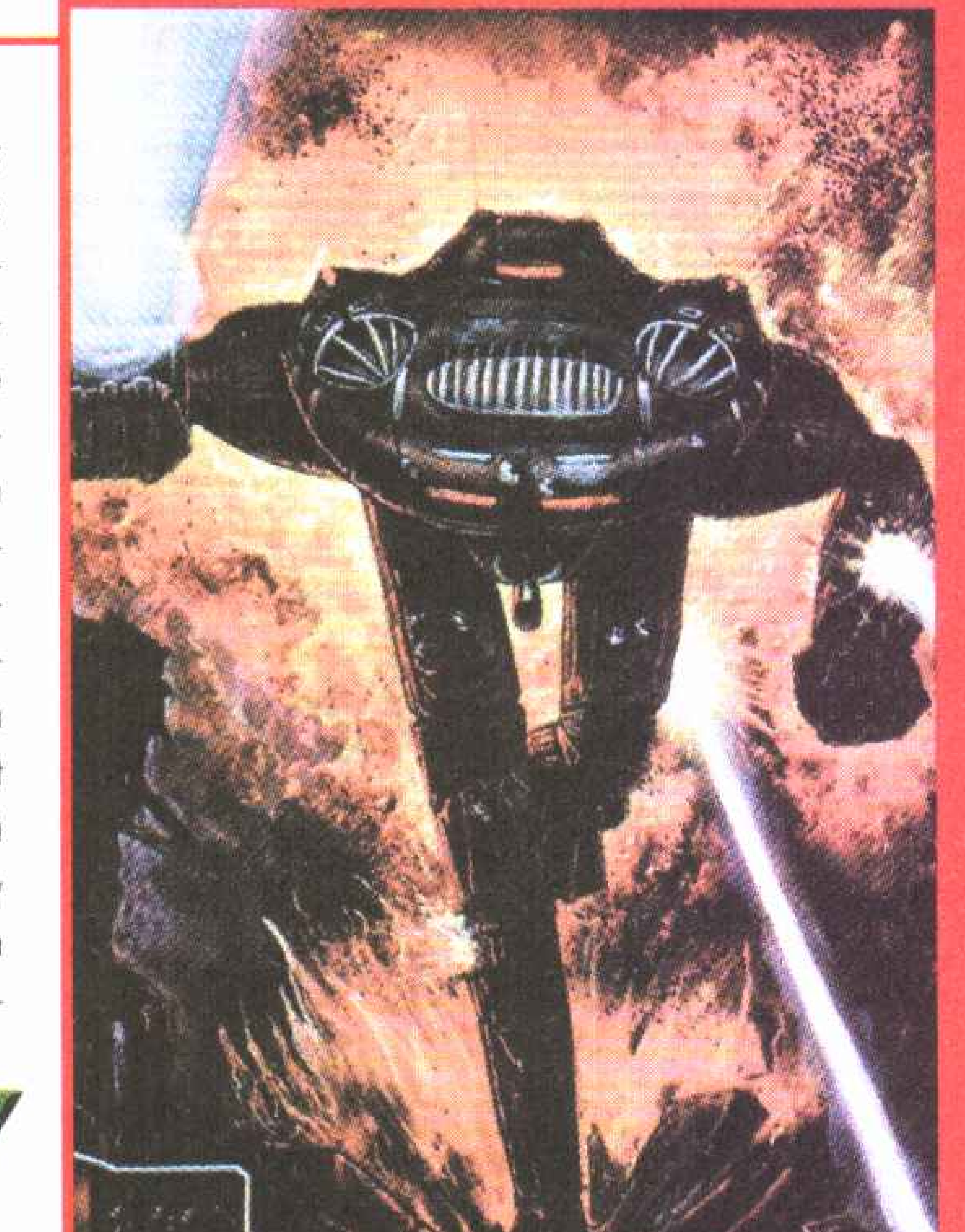
А затем, в 3050 году, все снова изменилось. Наследники и потомки Керенского и его солдат, окутанные дымом и пламенем, вернулись, чтобы вновь подчинить себе миры Внутренней Сферы. Не было больше батальонов и дивизий, вместо них обитатели Внутренней Сферы столкнулись с Кланами. Призрачный Медведь и Дымчатый Ягуар, Нефритовый Сокол и Волк, а также еще с полдюжины меньших Кланов... словно дикие хищники, они вонзили свои когти и клыки в податливую плоть Домов Внутренней Сферы. На их стороне было все — технология, дисциплина... и честь, их объединявшая.

Анастасий Фохт
военный регент КомСтара

В далеком уже 1995 году под лейблом фирмы Activision вышла одна из лучших компьютерных игр того времени.

MechWarrior 2, 31st Century Combat.

Являясь симулятором боевого робота — Меха, эта игра выгодно отличалась от других подобных не только и не столько техническими "наворотами", в том числе — графикой, но и неким эпическим духом, пронизывавшим игровой мир. Немного позже на рынке появились переводы произведений, описывающих мир BattleTech; серия была выпущена издательством "Армада" и носила название "Боевые Роботы". Издание не было связано с игрой напрямую, и ни читатели, ни любители компьютерных игр не смогли получить более полную информацию о мире BattleTech. Выпущенная в 1998 году игра MechCommander привлекла внимание игроков, но вскоре потонула в море RTS-клонов. А жаль — на Западе игровые системы и литература подобной тематики были и остаются весьма популярными и занимают немалую долю рынка фантастики. В 1996 году фирма Wizards of the Coast совместно с корпорацией FASA и издательской группой Five Rings выпустила карточную игру BattleTech, ставшую, пожалуй, лучшей игрой жанра TCG. На российском рынке продажей игры занимается питерская фирма "Саргона".













Что такое TCG

TCG (Trading Card Game) — это жанр настольных игр, использующих в качестве игрового поля любую ровную поверхность (например, письменный стол), а вместо фишек — красивые картонные карточки с убористым и сперва малопонятным текстом. К игре прилагается буклет, содержащий основные правила (часто — еще и анкету для обратной связи с издателем). Пожалуй, самая известная TCG — Magic: The Gathering, в которой играющие выступают в роли волшебников, использующих магическую энергию земель для уничтожения конкурентов. Во многом именно благодаря Magic: The Gathering жанр TCG стал популярен во всем мире. Еще один бесспорный плюс TCG — огромное количество разнообразных карт, в которые можно не только играть, но и просто коллекционировать, как марки. Большинство TCG издаются по мотивам уже известных игровых вселенных, а выпуск сопутствующей литературы и аксессуаров, как и проведение турниров, лишь подстегивает интерес. Некоторые TCG проще, некоторые сложнее, некоторые рассчитаны на узкий круг фанатов, некоторые подходят лишь для определенного возраста, но эти ограничения весьма и весьма условны. Преимущество TCG над компьютерными играми заключается в игре с живыми людьми. При этом TCG гораздо проще ролевых игр, так как не требуют знания многотомных правил, оставляя при этом простор для действий. В TCG можно играть в любое свободное время, партии довольно скоротечны (еще один плюс по сравнению с ролевиками). Наконец, все предметы, герои и события в TCG изображены на картах, поэтому игрокам не приходится вспоминать, как выглядит тот или иной объект.

Немного о правилах

Основная цель игры BattleTech — лишить противника ресурсов для продолжения битвы. В отличие от карточного беспредела, творящегося на полях игры Magic: The Gathering, уничтожение всего живого и неживого в данном случае не является самоцелью. Кодекс чести Кланов не препятствует уничтожению вражеского командира, но более достойным считается захват его в плен. В свою очередь, плененный командир может (и обязан) принести пользу Клану-победителю, обучая его воинов, и это не рассматривается как предательство. Гораздо более зазорным считается неумеренная трата ресурсов и жизней пилотов Мехов. Если бы воин Клана перенесся в мир Magic: The Gathering, он бы был просто шокирован царящим в нем тотальным геноцидом (зачастую после магических схваток победитель остается на выжженной земле в окружении тел как союзников, так и противников). С другой стороны, хотя в игре BattleTech присутствуют политический и экономический аспекты, они остаются лишь приятным дополнением. В-третьих, эпичность BattleTech немного "приземлена" — в хорошем значении этого слова; на первое место ставится эффективность. Например, в TCG Middle-Earth: The Wizards по мотивам "Властелина Колец" эпичность просто хлещет через край, оставляя мутный осадок скуки, и способна порадовать лишь так называемых "дивных" (аналог ламеров в ролевой тусовке). Правила BattleTech наиболее сбалансированы и дружественны любому, повторяю, любому стилю игры. BattleTech рассчитана на двух или нескольких игроков (количество — не проблема, желающих обычно предостаточно, но иногда просто не хватает места на столе). Кроме стола, необходима колода из 60 карт (хотя для обучения подойдет и вдвое меньшая), большое количество мелких предметов (монетки, гайки, бусины) и шестигранный кубик. Перетасовав колоду, игроки берут по пять карт — и сражение начинается!

Цель игры

Как уже упоминалось, цель игры — лишить противника ресурсов. Как только колода игрока кончается (все карты уже выложены или уничтожены), он проигрывает. Самый простой способ добиться этого — последовательно атаковать противника. Уничтоженные Мехи превращаются в груды металлолома, не переданные вовремя приказы так и остаются на бумаге, линии снабжения перерезаются. Разумеется, оппонент постарается сделать то же самое!

Карты BattleTech

В игре присутствуют три типа карт: подразделения или юниты (Units), команды (Command) и миссии (Missions). Юниты, как им и положено, сражаются между собой и атакуют игровые объекты, командные карты служат источником ресурсов, карты миссий влияют на ситуацию в целом. Мехи, боевые роботы, — это основной вид юнитов (существуют еще и ОмниМехи (Omni) — более продвинутый вариант Мехов стандартных). Другая боевая техника (Vehicles) включает в себя вертолеты, танки, боевые катера и многое другое. К сожалению, обычная техника гораздо слабее Мехов и склонна ломаться сама по себе (даже не получая повреждений в бою). Присутствует и пехота 31-го века (Battle Armor), действующая только в составе других подразделений.

Командные карты представляют собой либо ресурсы, служащие для производства новой техники и ремонта поврежденной в бою, либо стратегические решения командира, персонала и пилотов. Самые распространенные командные карты предоставляют единицу ресурсов и один дополнительный бонус. Пилоты (Pilots) являются своеобразными усилителями, повышающими эффективность Мехов. Карты миссий — тактические решения, принятые в разгар сражения, — также весьма полезны.






Игровое поле

Игровое поле представляет собой участок фронта, на котором произошло столкновение между силами игроков. Изначально силы минимальны, технику предстоит построить, пилоты ждут назначений в бараках, а все тактические заготовки существуют только на бумаге. Зато ресурсы подвозятся исправно, в производственной зоне закипает работа. В штаб стекаются новые сведения, Мехи выходят на патрулирование, совершают пробные вылазки — и война начинается! Разумеется, противник не дремлет, и не каждому пилоту суждено вернуться на базу...




Ход игры

"...День начался, как начинались все дни до него. Лил дождь, капли барабанили по крышам наскоро возведенных ангаров, стекали по корпусам Мехов. Земля вокруг штаба превратилась в большое грязевое болото. Разбрызгивая слякоть, прогрохотал тяжелый грузовик. Он остановился у ворот ангара, водитель с неохотой покинул кабину и стал





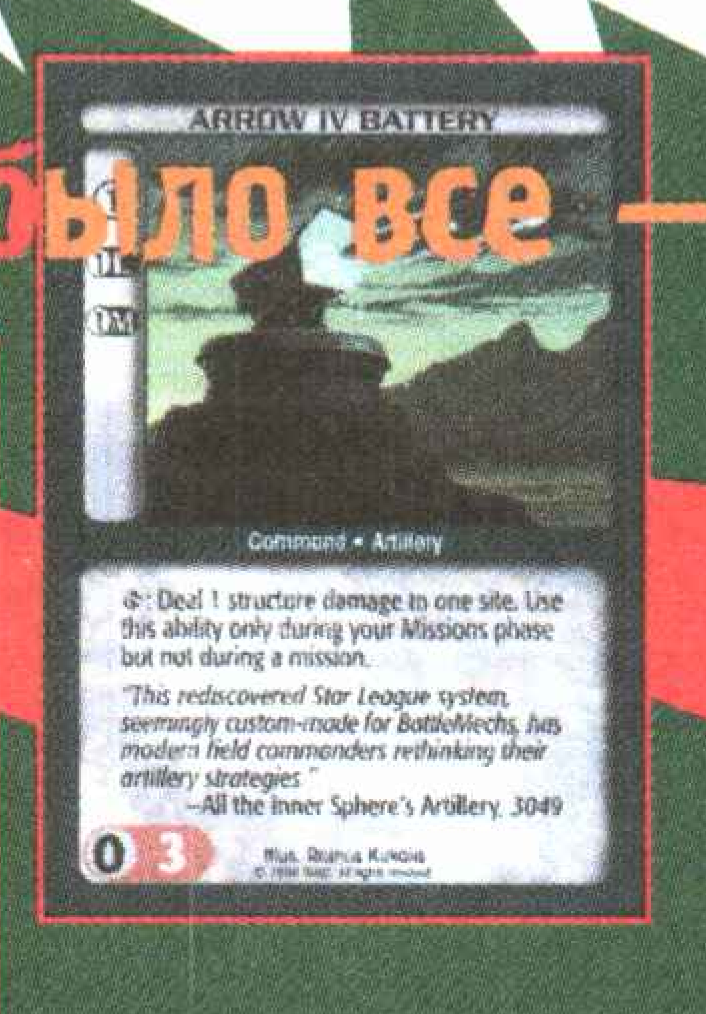









На их стороне было все — — технология,









расчехлять привезенные из города запасные блоки. Развернулась стрела крана, и первый контейнер уплыл в чрево ангара. Внутри уже стояли два трофейных Огненных Мотыля. Как они достались воинам Внутренней Сферы — одному Хану известно, но вчера они были захвачены и стали прекрасным дополнением к уже имеющимся силам. Быстрые и маневренные, эти двадцатитонные крошки идеально подходили для разведки — особенно для обнаружения ловчих ям сорокафутовой глубины. Попав в такую яму, Мех не получает повреждений, но мокрая глинистая почва мешает ему выбраться самостоятельно. Обычно на спасение попавшего в яму Меха уходит до двух суток, если только повстанцы не успевают к захлопнувшейся ловушке первыми.

Разгрузка окончилась, грузовик уехал. Через некоторое время ворота ангара открылись вновь, выпуская только что собранную Нову. Как и Огненные Мотыли, Нова была приспособлена к войне в джунглях. При массе в 50 тонн Нова была быстрой и маневренной, а установленные на руках Меха ракеты дальнего радиуса действия позволяли атаковать, не вступая в непосредственный огневой контакт. Единственный минус — этих ракет всегда не хватало. Другая Нова была собрана еще вчера, но не отправилась на патрулирование, а осталась для охраны командного пункта. Вместо ракет ее украшала пушка Гаусса.

Из ангара доносились крики техников, сыпал искрами сварочный аппарат, гудел второй, меньший, кран — сборка еще одного Меха, великолепного Карателя, продолжалась уже третьи сутки. К сожалению, выписанные лазерные установки все не прибывали, как и необходимая электронная начинка. Техники пытались импровизировать, но сборка явно затягивалась. Если Каратель не будет закончен к концу дня, его пилоту придется временно перебраться на Нову или заменить пилота поврежденной во вчерашнем бою Гадюки, ремонт которой был почти завершен. Вчерашний бой вообще был на редкость тяжелым. Вторая Гадюка была потеряна, а ее пилот погиб. Но молодой талантливый пилот Алексей Кабринский, недавно получивший Родовое Имя, на своей Лисице уничтожил сорокапятитонного Виверна (в мокрых джунглях его способность к прыжкам была малоприменима) и в упор расстрелял из лазеров Нагу (что эта ходячая артиллерия здесь делала, было вообще непонятно). Остальные силы, в том числе и Гаргойл — самый мощный Мех повстанцев, отступили к лагерю, который за полчаса до этого был уничтожен зашедшим в тыл Охотником. Был убит лидер повстанцев, а с его смертью противник терял важные политические связи..."

Все только что прочитанное — не отрывок из художественного произведения, а "всего лишь" описание одного хода игры. Действительно, в BattleTech учтены абсолютно все аспекты тактической военной операции, проводящейся в режиме экономии ресурсов. Особенно удачно реализован















дисциплина... и честь, их объединявшая.

бой. Некоторые Мехи уничтожаются сразу же, но большинство способно выдержать атаку нескольких противников и остаться в строю, если их вовремя починить. Наличие или отсутствие различных ресурсов (всего их пять видов, не считая базовых материалов) играет немаловажную роль в производстве. Пилоты (аналог Героев) заставляют полностью пересмотреть всю стратегию, так как способны полностью компенсировать слабости того или иного Меха. Например, в бою Мехи, вооруженные энергетическим оружием, способны атаковать одним мощным залпом, разрушительным и смертельно опасным как для противника, так и для самого Меха из-за возникающего перегрева. Но присутствие тренированного пилота позволяет уменьшить риск перегрева, при этом атаки Меха становятся более точными. Карты миссий могут переломить ход битвы, хотя и используются только один раз.

Создание колоды

Значительная часть успеха заключается в правильном формировании колоды. Опять-таки, в отличие от Magic: The Gathering, при правильно выбранной стратегии каждая карта является необходимой для победы. Во главу угла ставится баланс сил. Колода, содержащая только тяжелую технику, проигрывает в большинстве случаев из-за большого количества необходимых ресурсов. В то же время баланс между Мехами повышает ее гибкость. И если в Magic: The Gathering колоды строятся вокруг немногочисленных комбинаций, в BattleTech комбинации выстраиваются сами по себе. Более того, возможно формирование тематических колод (на данный момент их 14), что дополнительно повышает интерес к игре. Во-первых, это колоды, в которых представлены наиболее "употребляемые" Мехи и самые известные пилоты Кланов и Внутренней Сферы. Далее: существуют уникальные Мехи и пилоты, принадлежащие к одному из четырех Кланов (Призрачный Медведь, Нефритовый Сокол, Дымчатый Ягуар и Волк), одному из семи Великих Домов (Давион, Курита, Лиао, Марик, Расалог, Стейнер, Санта-Ивес) или к КомСтару. Каждая из сторон обладает уникальной особенностью. Например, Клан Призрачного Медведя способен производить более сильных Мехов.

Несколько советов начинающим

По-видимому, Wizards of the Coast собираются локализовать игру для российского рынка, но на данный момент карты и правила продаются только на английском языке (на самом деле в этом нет ничего плохого — подучить язык в процессе игры гораздо проще и приятнее, чем, например, посещая курсы). Карты продаются в стартовых колодах по 60 штук в каждой и в пакетиках — бустерах (15 карт в одном пакетике). На сегодняшний день существует несколько тематических линий: карты Limited, Unlimited и Commander's Edition продаются в колодах и бустерах, карты Counterstrike, Mercenaries, MechWarrior и Arsenal — только в бустерах. Наиболее понравившаяся мне лично линия — Commander's Edition. Для ознакомления с игрой она наиболее оптимальна. Кроме уже сконструированной тематической колоды в упаковку вложен шестигранный кубик и пакетик с металлическими шайбами, служащими в качестве счетчиков (очень стильно). Буклет содержит всю необходимую информацию, начиная с правил и заканчивая предметным указателем.

При формировании первой собственной колоды следует стремиться к простоте. Командные карты, имеющие Tactics- или Assembly-бонус, просто необходимы. В бонусе Munitions нет нужды, если в колоде нет юнитов, использующих ракетные залпы. Преимущества бонуса Logistics не всегда очевидны, бонус Politics также не слишком критичен. Одноразовые карты миссий хороши, но не следует недооценивать пилотов. При производстве основное внимание следует уделять защите (для охраны объектов подходят медленные, но хорошо бронированные и вооруженные Мехи). Атаковать склад (Stockpile) противника лучше несколькими волнами. Не следует увлекаться обычной техникой. Игра называется MechWarrior, и в 31 веке Мехи доминируют на полях битв. Также не стоит наполнять колоду мощными и необходимыми на первый взгляд Карателями, Мародерами, Дикими Волками и Кодиаками — они слишком долго производятся. Четырех Мехов, чья базовая стоимость превышает шесть, вполне хватает.

Возвращаясь к началу

Авторам игры удалось сделать невозможное — передать атмосферу вселенной BattleTech. Раскладывая карты, ощущаешь себя Ханом, командующим силами Клана, и в то же время простым пилотом, находящимся в кокпите Меха. Карты BattleTech можно использовать и для конструирования собственных сценариев, в которых существует некая главная цель (например, уничтожение определенной карты) и определенные ограничения (например, запрещается использовать более трех Мехов в одной группе), а часть сил уже развернута. Можно переигрывать наиболее запомнившиеся моменты партий или разыграть сражение, описанное на страницах художественного произведения (мой любимый сценарий — битва за Такайд, в которой КомСтар отстоял Терру). BattleTech — достойная альтернатива обычным компьютерным играм (в том числе — сетевым и MUD'ам) и сильный конкурент MTG.









Magic: The Gathering
Кроссворд

сложность — Expert

Кроссворд полностью составлен по настольной карточной игре Magic: The Gathering и посвящен выходу в свет сета Nemesis. Первый, кто пришлет правильные ответы на все вопросы Кроссворда, будет вознагражден супер-призом: **пятью бустерами Nemesis и бесплатной подпиской на "Игроманию" на полгода**. Второй и третий читатели, приславшие правильные ответы, также не останутся без поощрительных призов: каждому достанется по **два бустера Nemesis**.

В Кроссворде участвуют почти все сеты MtG, играющие сейчас в турнирах Extended. Вопросы в большинстве своем - сложные и рассчитанные на хорошие познания, а также на сообразительность. Если вдруг окажется, что ты не в состоянии отгадать и пятой части вопросов, не отчаивайся: поверь, для новичка это уже очень и очень немало. Если с трудом разгадал пять-шесть слов, то это не страшно и тебе даже можно позавидовать: ты еще только начинаешь знакомиться с миром MtG, и впереди тебя ждет масса интереснейших открытий.

Письма с ответами высылать на *editor@igromania.ru* либо по адресу *109316, Москва, Волгоградский проспект, 2, оф. 510*. Просьба принять во внимание: так как по электронке письма идут... эээ... гораздо меньше времени, чем по обычной почте, то всем ответам, присланным через e-mail, будет начислен отрицательный бонус в семь дней (если ты не понял этой фразы, то забей - тогда Кроссворд тебе целиком тоже не осилить). На конвертах и в теме писем помечай: MTG-Кроссворд. И, народ, не забывайте указывать данные для обратной с вами связи - на случай, если сподобитесь занять первое, второе либо третье место.

Желаем успеха!

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

1. Международная непрофессиональная лига игроков в MTG. **3.** Название мира в компьютерной MTG. **7.** Типа крутая типа граундбрейкерская ;) карта у синих (вторая часть названия; пояснение: от слова "groundbreaking"). **9.** Сет, в котором содержатся карты Asmira, Holy Avenger; Benthic Djinn и Cadaverous Bloom. **10.** Закрашенное слово на изображении карты (которая под номером 10, соответственно). **11.** *** Lightning. **13.** *** Elemental. **15.** Зверь, который прокачивается до конца хода на +2/+2 за жертвоприношение существа (вторая часть названия). **17** **** Ray. **18.** Закрашенное слово на изображении карты. **19.** В сете их было пятеро: Brine, Cinder, Ivy, Jasmine, Nightshade. **20.** "Выбрать и сбросить X карт существ: вернуть в руку X указываемых существ на столе", синий сорсери (второе слово названия). **21.** Черная инстанта для борьбы с любителями пользовать кладбище (второе слово названия). **23.** Артефактное существо 0/0, приходящее в игру с четырьмя +1/+1 каунтерами (первое слово названия). **24.** Существа противника, успешно нанесшие тебе урон, накрываются медным тазом в конце хода (черный энчантмент, первое слово названия). **25.** Известнейший артефакт, служащий целям уничтожения существ и артефактов (второе слово названия). **27.** Общее для Blaze, Coercion, Earthquake. **30.** Крутой чувак. **32.** Общее для Giant Crab, Lord of Atlantis, Morphling, Spell Blast, Telepathy. **34.** Магическая энергия в MTG. **36.** Общее для Blood Lust, Dromosaur, Flowstone Shambler, Ironclaw Orcs, Mogg Fanatic. **38.** То, как по-научному величается начертанное в правом верхнем уголке любой (за исключением земель) карты в MtG. **39.** Художник, часто рисующий черные карты (не имя). **40.** Эльф, который приходит в игру с четырьмя белками (второе слово названия). **42.** Распространенный тип синих существ в Mercadian Masks. **43.** "Каждое существо с силою 3 или больше не растапывается в ходе untap-фазы владельца" (****stone). **44.** Тучка. **46.** Артефакт, который в upkeep каждого игрока возвращает в руку владельца каждое существо, чья сила больше, чем количество карт у него в руке (первое слово названия). **47.** Земля. **48.** *** Monster. **49.** Прикольный сет со стебовыми картами. **54.** Карта-легенда из сета "Legends" с нашим русским Григорием ******** (почему-то обозванным Dreamweaver'ом...). **57.** Откуда есть пошел вечноголодный Carnophage. **58.** За пять маны пять повреждений игроку (второе слово названия карты). **59.** Закрашенное слово на изображении карты. **60.** Иллюстрации на картах Abbey Gargoyles, Radjan Spirit, Ruins of Trokair, Wretched и многих других (фамилия художника). **62.** Закрашенное слово на изображении карты. **64.** Разновидность зверья: 0/0, приходят в игру с определенным количеством жетонов +1/+1, которые затем вовсю перераспределяют промеж друг дружкой и другим зверьем. **65.** Красный энчантмент из шестой редакции: твои атакующие существа получают +1/+0 до конца хода (первое слово названия). **66.** Черная зверюга за одну ману, принеся которую в жертву, можно реквизировать эту самую одну ману назад (второе слово названия). **68.** Иллюстрации на картах Mesa Pegasus, Cat Warriors, Kjeldoran Dead, Angel of Mercy и многих других (фамилия художника). **69.** Почти необходимый атрибут дискардной колоды (пояснение: дискард от англ. discard). **70.** Фирма-наместник Wizards of the Coast на земле российской. **71.** Не черный, не зеленый, не красный и не синий.

ПО ВЕРТИКАЛИ:

1. Белые кранты всем землям. **2.** Разновидность существ. Наводка: они с крылышками и среди них много самок. **4.** За каждую единицу повреждений, им полученных, ты должен принести в жертву одну из своих перманент (вторая часть названия). **5.** За одну ману и ценой своей жизни он оживляет любое твое мертвое существо, которое возвращается в игру, получая haste, но в конце хода издыхает (первая часть названия). **6.** а) Артефакт, который с поворотом наносит одно повреждение указываемому существу или игроку; б) ***@igromania.ru - электронка одного из наших редакторов ;). **7.** Белый рыцарь со способностью Flanking силою 2/2 (последнее слово названия).









8. Разработчик компьютерной (удачной!) версии MTG. 11. Закрашенное слово на изображении карты. 12. Там появится fading. 14. Запрещенная легендарная земля (вторая часть названия). 16. Карта черного дискарда. 22. Распространенный тип зеленых существ. 26. Карта, стоимость которой - мана двух и более цветов. 28. "Антизаклинание" (подсказка: это элементарный вопрос). 29. Закрашенное слово на изображении карты. 30. Не "rare". 31. У белых есть руны защиты от черного, красного... ну и т.д. Одна из рун - защита от вспоминай-чего. 32. Закрашенное слово на изображении карты (вписывай без апострофа). 33. Карта, единоразово насильственно стимулирующая оживленческие раскопки по всем окрестным кладбищам (можно вписать первое слово названия, можно срединное, можно последнее). 34. Тип существ в Mercadian Masks. 35. Он приходит с тремя подручными, и часто следом выходит Delraich (вторая часть названия). 37. Враги реаниматорских колод - за раз эти милые существа выкидывают из игры до трех карт в указанном кладбище (вторая часть названия). 41. Выбираешь существо, и затем происходит аукцион между игроками за право контроля над этим существом, где ставки делаются в единицах жизни (первая часть названия). 45. Закрашенное слово на изображении карты. 47. В одном сете было пять хранителей: Keeper of the Beasts, Keeper of the Dead, Keeper of the Light, Keeper of the Mind и Keeper of the... . 48. Сет, из которого происходит легендарное существо Crovax the Cursed. 50. Когда этот эльф уходит на кладбище, ты можешь удалить его из игры. Если удалишь, то снимаешь карты с колоды, пока не обнаружится существо. Его ты пускаешь в игру, а все снятые карты кидаешь на кладбище. 51. Закрашенное слово на изображении карты. 52. Белые кранты всем существам (последнее слово названия). 53. Энчантмент массового уничтожения у черных. 55. а) Закрашенное слово на изображении карты; б) Первая часть названия известной отечественной рок-команды, под музыку которой частично составлялся этот кроссворд ;). 56. Granger, Scion, Wurm, Elder, Enchantress, Hollow, Ants, Gnats. 60. Одна из самых ценимых карт Enchant Creature среди тех, которые Common. 61. Зеленые кранты всем энчантментам. 63. Оно будет летать!!! А если его замочат, то наколдуем на другое существо, и оно тоже будет летать!!! 67. Он может быть блокирован не менее чем двумя существами, более того - он сам способен один блокировать сразу двоих нападающих. Почему? Да потому что у этого летающего троглодита... (первое слово названия).











КОММЕНТАРИИ:

1. Кроссворд полностью на английском языке.
2. В Кроссворде используются только цельные слова. Никаких дефисов, апострофов, пробелов и т.д.
3. Мы специально не стали грузить Кроссворд сленгом и постарались написать все вопросы человеческим языком, т.к. всегда находятся люди, не посещающие клубы и не знающие, что такое "крича" или "дамаг".

Над составлением Кроссворда в поте лица своего тру-



Здесь ты найдешь всякие интересные штуки, которые отягощенные интеллектом юзеры (правильнее сказать — юзвери) проделывали со своими машинами. Если ты тоже проводил эксперименты в этой области, напиши нам о результатах. Мы наверняка это опубликуем!

НЕТ ЗВЕРЯ

(ТП — консультант техподдержки, К — клиент)

К — Здравствуйте, я хотел бы узнать, сможете ли вы починить мой лэптоп? Он еще на гарантии.

ТП — А в чем с ним проблема?

К — Моя жена разозлилась и швырнула его в бассейн.



Человек купил у меня лэптоп. Примерно неделю спустя он позвонил и пожаловался, что лэптоп перестал грузиться. Он принес его, и я обнаружил на днище корпуса 16 аккуратно просверленных отверстий. По этому поводу он сказал, что машина слишком нагревалась при работе, и потому он просверлил в ней «вентиляционные отверстия».

— Как вы думаете, это может быть причиной? — спросил он.



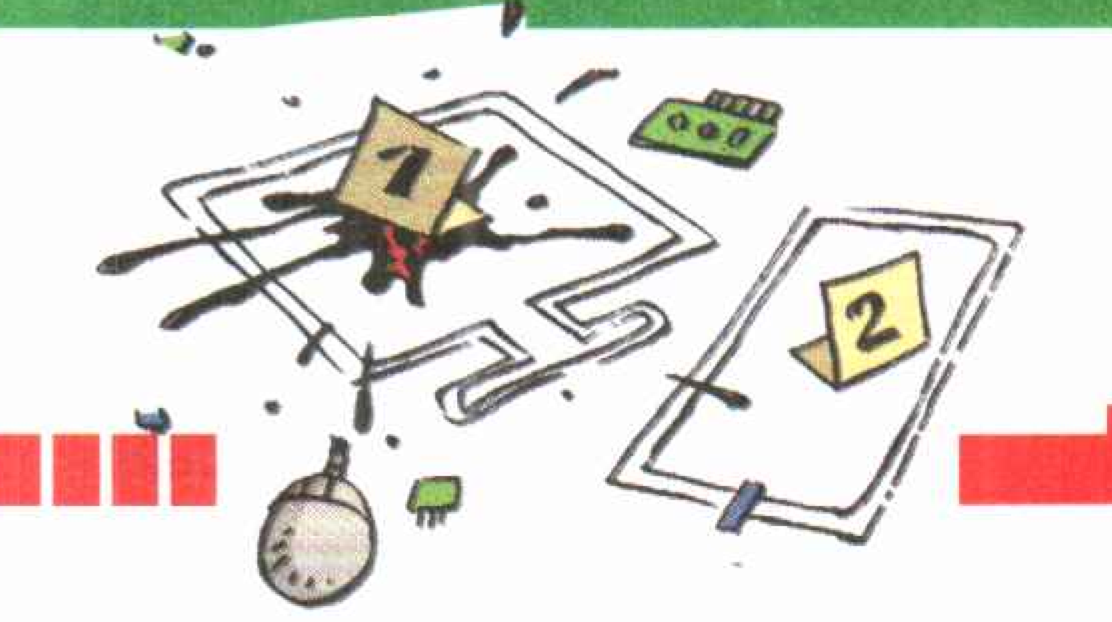
Один мой друг (пожелавший остаться неназванным) купил новенький лэптоп Toshiba на замену своему «устаревшему» (прошлогоднего выпуска). Он работал в фирме компьютерных услуг здесь, в кампусе нашего университета. И вот как-то он решил поразить коллег, разукрасив свою машину. Он купил банку изумрудно-зеленой аэрозольной нитрокраски и выкрасил лэптоп. Весь, от экрана до мышки. И был очень потрясен, убедившись, что компьютер перестал работать. Решив, что чем-то мешает сама краска, он на другой день купил бутылку растворителя, вылил его на лэптоп и оставил его стекать в раковине...

И снова был потрясен, убедившись, что работать компьютер так и не стал. И еще более его потряс отказ магазина вернуть ему деньги или обменять компьютер по гарантии.



Клиент принес возвращать неисправный внутренний модем, который купил несколькими днями раньше. Я вынул модем из пакета и не поверил собственным глазам. Карта была спилена наполовину.

ТП — Почему вы ее спилили?





К — Модем не помещался в слот, так что пришлось его подточить.



Десять лет назад я работал в фирме, продающей компьютеризованные кассовые аппараты. Позвонил клиент, которому надо было помочь подключить упрямую кассу к его офисной машине.

ТП — Так, теперь скажите мне, в каком положении переключатели на кассе?

К — Переключатели?

ТП — Ну, те маленькие переключатели на задней стенке.

К — Э-э... Там их нет.

ТП — Есть, куда они денутся. Прямо рядом с шнуром питания.

К — Нет. Нет их там. Больше нет!

ТП (в непонятках) — Что? Больше нет? О чем вы?

К — Ну, знаете, коллега сказал мне, что эти переключатели могут являться причиной неверной работы, так что я их удалил.

ТП — КАК УДАЛИЛ??!

К — Да, знаете, удалил. Зубилом.



Где-то с год назад меня отправили по вызову на дом. Когда я добрался до места и был пропущен клиенткой внутрь, то в первую очередь почувствовал запах пороха. Вторым, что бросилось в глаза, была двустволка 12-го калибра, валяющаяся на диване. Третьим была крупная рваная дыра в боку компьютера (один из тех Маков, у которых процессор в одном корпусе с монитором).

Я взглянул на клиентку. Маленькая седая женщина, около 60. Она? Невероятно. Однако надо спросить...

Я — Это вы стреляли?..

Она — Да, я немного разозлилась. Мне сказали, что я ничего не испорчу в ней, но, видимо, это не так. Что-нибудь можно спасти?

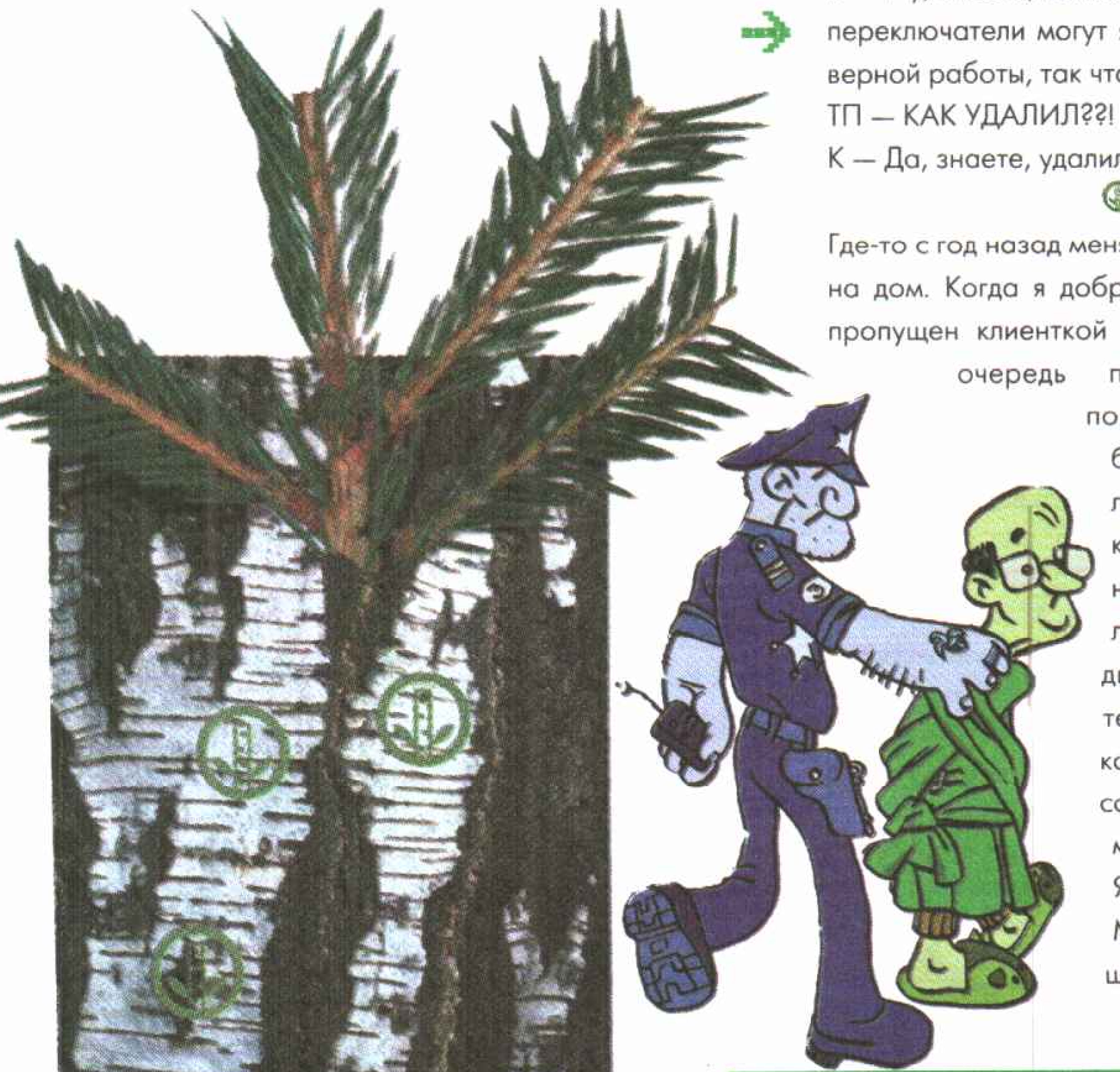
Я пробормотал что-то о том, что не специалист по Макам, и сказал, что вышлю ей такового, как только смогу. И убрался оттуда с максимальной скоростью.

Примерно с месяц спустя меня вызвал босс; у него на проводе была та женщина. Она жаловалась на мою некомпетентность и на то, что я либо солгал, обещав ей выслать спеца по Макам, либо у нас в фирме нет нормальных спецов. Я быстро ввел его в курс дела. Помолчав, он снял трубку и сказал:

«Мэм? Это вы стреляли в компьютер из дробовика?.. Ага... Мне очень жаль, мэм, но мы действительно не сможем... Нет, никак... Я попробую кого-нибудь выслать... Приятно иметь с вами дело...»

Он повесил трубку и покосился на меня: «Ты знаешь кого нибудь из наших Маковцев, кто пойдет?»

Я покачал головой: «Ни одного». Снова о ней мы услышали на прошлой неделе. Босс рассказал мне, что она опять звонила и проклинала меня, говоря, что я не только «молодой самонадеянный пацан», но и лгун, каких свет не видел, так как один из наших конкурентов все ей прекрасно починил, убрав даже царапины с монитора. Звучало это удивительно, так что я запасся пивом и чипсами и завалился в техотдел к конкурентам. После пары банок я выудил из них всю историю. Единственной неповрежденной деталью машины оста-





вался жесткий диск, дробь прошла мимо него. Так что техники просто взяли ее машину, купили такую же новую, переставили диск и отдали ей ее обратно в «отремонтированном» виде. Разумеется, содрав с нее тройную цену.

Подружка попросила меня глянуть, что с ее компьютером. Она жаловалась, что машина работает необычно «тихо» и периодически перезагружается. Я правильно предположил, что отказал вентилятор в блоке питания. Подружка была заядлой курильщицей и, судя по всему, курила при работе постоянно; табачной смолой забился не только вентилятор БП, но и процессорный кулер. Подставка CD-ROM'а также не выезжала по тем же причинам.

Это был единственный в моей практике компьютер, умерший от курения.



Я приехал по вызову клиентки, у которой ничего не работало. На экране пусто. Я поменял видеокарту — бесполезно, система, похоже, загнулась прочно. Когда я спросил ее о подробностях события, она рассказала, что кто-то поставил пароль на настройку и она хотела от него избавиться. В какой-то из книжек она вычитала про перемычку, очищающую CMOS, но, вскрыв компьютер, обнаружила на материнке немало разных перемычек. Совершенно не смущаясь, она начала их все переставлять, прямо на включенной машине. Сложно сказать, что сдохло первым... Один черт, ей пора апгрейдить машину.



К — Я только что купил у вас новый Pentium II 300, и установил его по инструкции, но он не работает.

ТП — Давайте сверим положение перемычек, все ли в порядке?

К — Я знаю, что все сделал правильно. Я уже сотню раз так делал.

ТП — Хорошо, выньте процессор из слота и вставьте снова, убедитесь, что он защелкнется в слоте как положено.

К — Похоже, процессор не подходит к слоту. Давайте я вам принесу все это, и вы посмотрите сами, хорошо?

ТП — Конечно, несите.

Когда клиент принес материнку и процессор, я не смог удержаться от хохота. Он воткнул процессор в ISA-слот. Попутно обрезав корпус процессора снизу, чтобы не мешал.





Друг работал на заводе по выпуску микросхем. Каждые несколько месяцев выход исправных кристаллов почему-то падал почти до нуля. Анализ брака показал наличие сильных органических примесей, внесенных в процессе изготовления, но где именно, никто не смог понять.

Как-то вечером один из работников засиделся допоздна и зашел в лабораторию. Там он застал обслуживающий персонал за разогревом пиццы в стерильной технологической печи!

Недавно пришлось сопровождать по телефону самостоятельную установку нашей клиенткой платы расширения в ее Sun SPARCStation 20. В разгар процесса установки, в тот момент, когда крышка с машины уже была снята и вовсю перетыкались память, диски и карточки, кто-то из людей на том конце линии упомянул о «забавных штуках», происходящих на ее экране. Только здесь я понял, что она так и не выключила машину.

СТРАШНЕЕ ЮЗВЕРЯ





У клиента отказала клавиатура. После того, как он «почистил» ее, засунув в теплую мыльную воду целиком на сутки.

ТП — Чем могу помочь?

К — У меня мышка не работает. А вчера работала...

ТП — Так, и что с ней творится?

К — Ну, стрелка на экране есть, но она не двигается.

ТП — Вы давно чистили мышь?

К — Вчера. Я ее замачивала.

ТП — Вы ее... ЧТО?

К — Я вскрыла ее корпус и замочила ее в ведре с водой на всю ночь.

ТП — Мэм, я должен сказать, что причина скорее всего именно в этом.

К — Да ну, не может быть! Ничего от этого не бывает, если не включать их мокрыми!

ТП — Мэм, это не совсем тот случай...

К — Послушайте, проблема не в этом!

ТП — Ну что ж, ладно... мэм, я не знаю, что еще вам сказать, разве...

К — Вы хотите сказать, что мне нужно купить новую мышь?

ТП — Я не вижу, что еще вам можно сделать.

Клиентка бросила трубку.



Однажды в сервис-центр принесли машину. Клиент, похоже, немного знал о компьютерах, но считал себя экспертом в них, так что как только я начал спрашивать его о проблемах с его жестким диском, он сказал: «Послушайте, я знаю, что причина в том, что жесткий диск залипает. Потому что все начинает работать, когда я делаю вот так». Он приподнял заднюю часть тауэра примерно на 10 сантиметров и уронил его на стол. Челюсть у меня отвисла почти на ту же величину. Мой босс, случившийся неподалеку, заинтересованно устовился на систему. Вскоре я пришел в себя настолько, чтобы выдавить: «Ну что же, мы посмотрим, что с ним, оставьте его тут...»

Судя по всему, клиент использовал этот метод в течение последних трех месяцев минимум, но в последнее время он перестал помогать. Странно, правда? ;-)

К — Где можно найти апгрейд BIOS для 286-й?

ТП — У вас должен быть прошит последней версии. Новее нет.

К — Ладно, но я проапгрейдил процессор и теперь машина не грузится.

ТП — А на что вы сменили процессор?

К — На 486DX-50.

ТП — Сэр... 286-й ведь впаян на материнку?!

К — Да. Я взял свой паяльник и выпаял его, а вместо него впаял 486.

ТП — Сэр, но ведь 486-й гораздо больше.

К — Я знаю, но я спаял вместе лишние ножки.

Источник — www.rinkworks.com

линия отрыва

Недавно учеными журналоведами было доказано, что около шестидесяти процентов читателей начинают читать журнал не с самого начала, а с наиболее любимых рубрик. А потому я особенно рада приветствовать тех, кто в первую очередь заглядывает в почту. И хотя остальным я рада не меньше, та категория граждан мне особенно дорога и любима. Любимее их могут быть только те маньяки, которые первым делом пролистывают новый номер «Мании» на предмет наличия моих изображений. Впрочем, я знаю только одного человека, который регулярно так поступает. Собственно, это я и есть.

И сейчас объясню почему - только для начала покажу одно из писем, не так давно пришедших в редакцию.

Почитал давеча раздел «Почта» в 27 «Игромании». И вынужден высказать свое мнение по поводу твоего, Катюш, отношения к Дане Кузьмичеву. Может быть, он и не «Великий рисовала», но все же дело свое знает. И по-моему (да не обидится никто не мое мнение), ему хорошо удается передать тебя. Потому что у меня (а может и у других читателей) воссоздается именно такой духовный образ веселой и жизнерадостной девушки, как и из твоих фраз, слов, ответов на письма и т.п. К тому же, по-моему, рисование - это искусство, с которым Даниил неплохо справляется. Во всяком случае, его рисунки придают журналу небесную неповторимость, а тебе, Катюша - много положительного.

Коновалов Дмитрий.

Так вот, пришла пора поставить не только точки над «i», но и двоеточия над «ё». Надоело, друзья мои, терпеть издевательства некого господина Кузьмичева! Начиналось все спокойно и даже мирно - я появлялась на страницах журнала как символ невинности и чистоты... Дальше - больше. За прошедший период времени Даня резал мне горло ржавым ножом, привязывал к ритуальному столбу на потеху публике, скидывал с самолета, продавал в гарем Персидского султана, превращал в вампира, заставлял любезно приносить кильки Главреду, короче - измывался в силу своего воображения, надо сказать, довольно богатого... Терпение мое окончательно лопнуло в прошлом месяце, когда на одной из иллюстраций я обнаружила себя некоторым образом без одежды - вернее, с рекламным плакатиком, прикрывающим срамные места.

Расправа была коротка, но жестока - на данный момент Даня отлеживается дома с разодранным ухом, сломанной рукой, выбитым глазом, простреленным легким, увеличенной печенью и расцарапанной физиономией. Немного успокоившись, я вымела остатки его волос и подумала, что Даниил на самом деле очень даже хороший человек (ничего личного!), а потому не мешало бы о нем рассказать на страницах журнала. Собственно, именно этим я и собираюсь немедленно заняться.

Ну, во-первых, Даниил А. Кузьмичев - художник. Некоторые полагают, что слово «художник» - от слова «худо», но один взгляд на него убеждает в обратном. Носит все черное - судя по всему, даже белье; непременный атрибут внешнего вида - зубочистка в зубах. В редакции появляется не каждый день, но зато каждое его появление - это целое событие, так как Данька **чаще всего** приносит с собой какие-нибудь интересные рисунки, **чаще всего** про меня и **чаще всего** непотребного содержания. Кстати, у него есть одна весьма инетересная черта: он почти никогда не нарисует именно то, что ему сказали - всегда что-то изменит или добавит как-нибудь свой элемент. Вот попросишь его: «Дань, нарисуй елочку!», а он тебе и елочку, и белочку, и волченка, эту белочку пожирающего, и лесника, который через минуту от этой елочки щепочки отставит. Идиллия, короче. А если его ни о чем не просить, еще хуже получится - возьмет какой-нибудь мусор, что на столе обычно валяется, и будет из него произведения искусства сооружать. Берет, например, пустую сигаретную пачку, спички, и начинает рожицы на пачке выжигать, пока полстола не спалит. Зато рожица получится - заглядение! Даже жалко выкидывать... Так вот и стоят у нас на полке художественные сигаретные пачки. А видели бы вы, что он с моими картами сделал! Однажды неосторожно оставила на столе несколько своих земель MtG-шных, так он из них коллажи понаделывал. В болотную землю еще одну черепушку воткнул, из горы монстряка соорудил, а лес вообще куда-то утилизировал - не иначе как на макулатуру пустил. Так что рассказывать про него можно долго - еще тот персонаж. Ну и напоследок, как обещала, его личный секрет. Даня просто ненавидит английский язык. Почему? Никто не знает. Сам он говорит, что тяжелое школьное прошлое и комсомольско-социалистическое воспитание. Но мы ему не верим - тут что-то гораздо более глубокое, видимо, психоаналитического характера.



А теперь давайте-ка посмотрим, что у нас интересного припасено из читательских писем.

Привет, редакция любимого журнала! Мы - подруги, Женя и Катя. Мы давно знакомы с вашим журналом и от него в восторге. Благодарим вас за то, что вы пытаетесь сделать все для игроманов. У нас зародилась идея выпускать свой журнал. Посоветуйте с чего начать!

Женя, Катя

Ну, я-то никаких журналов не делала просто ни разу, а вот наш Главред на этом деле уже не то, что собаку, бегемота съел. А потому ему слово - он гораздо более профессионально и четко расскажет, что нужно для создания своего журнала...

Денис Давыдов:

«Никаких проблем! Во-первых, находите оделенного финансовым достоянием человечка, который готов безвозмездно предоставить вам кредит на энную сумму. Там копейки - ста штук баксов должно хватить, можно даже и подешевле уместиться. Во-вторых, снимаете офис (метров 50, больше не надо) и покупаете компьютеры - с пяток или даже меньше. Сами понимаете, ведь не из воздуха это все клепать-

ся будет - без мат.базы никуда. В-третьих, собираете команду. Потребуется всякий сброд игроманского, технического и организационно-финансового толка. А именно: авторы с редакторами, чтоб статьи писали; верстальщики с дизайнерами, чтоб статьи на страницах журнала размещали да оформляли; и всякие левые люди, которые перед налоговой инспекцией отчитываются, за рекламой бегают и т.д. В-четвертых, находите типографию, где вся эта радость печататься будет, договариваетесь с оптово-распространительскими конторами, которые его продавать станут, и всякое такое по мелочи. Ну и, в-пятых, делаете такой журнал, который все прочие журналы уделает. Собственно, вот это и все."

Дам-с, звучит не очень-то оптимистично. Ну да вы не расстраивайтесь - я думаю, что все у вас получится - было бы желание и стремление.

Здравствуйте! Пишет вам женщина, мать, жена, замученная бытом и реальностью. Возможно, именно этот быт и реальность, скорее все-таки ирреальность, нет, анреальность, заставили внимательней посмотреть, что же все-таки нашли в домашнем компьютере мои муж и дочь. Посмотрела, теперь пристрастия деляться так: я - shooter'ы и strategy, муж - RPG, shooter'ы и wargame, дочь - strategy и arcade. И в связи с тем, что компьютер востребован всей семьей, на семью ложится тяжкое бремя апгрейда.

Ирина.

Да уж, прямо не знаю, сочувствовать или завидовать. Конечно, когда половина семейного бюджета уходит на комплектующие - это не совсем здорово, но с другой стороны, замечательно, когда вся семья объединена общим увлечением. Много ли игроманов могут похвастаться тем, что их предки прошли Кваку или Старкрафт? А у вас, похоже, все основные траты впереди - скоро одного компа станет недостаточно, придется ставить второй и объединять их в локальную сеть. Вот тогда-то самое интересное и начнется - кто меньше фрагов наберет, тот и посуду после обеда моет.

Konnichiwa! (т.е. Добрый день по японски).

Выдалась свободная минутка, чтобы щелкнуть на иконке с большой буржуинской буквой «W» и набить на клавиатуре письмо во всеми любимую «Игроманию». Ну а теперь серьезно. Я являюсь любителем аниме. Кто не знает, что это такое, сейчас разъясню, но верю, вы и без меня это знаете (Катерина-то у нас анимешная), а кто знает, тот меня поймет. Аниме - это современная японская анимация. Она очень популярна как в самой «Стране восходящего солнца», так и в Штатах с Европой. А в скором времени, думаю, будет популярна и у нас. К большому сожалению, в стольном граде Москве, а уж про провинцию я молчу, достать аниме почти невозможно. Почему поисходит так, что качественной не пиратской продукции этого жанра нигде нет? Потому что об этом почти никто ничего не знает, не пишет и не рассказывает. По этому вопросу почти нет никакой информации где-либо кроме Интернета, а Интернет доступен не каждому. Так вот я и подумал, а почему бы вам не написать статью про аниме? Объем сделать небольшим, меньше страницы, чтобы никому не было обидно, или поместить ее на компакт-диск - это ведь почти никаких затрат. Но зато как обрадуются все те, кто долго этого ждал, но боялся у вас попросить.

Бадиков Алексей.

Я по-японски ни бельмеса, так что здороваюсь по-русски. Привет! Разумеется, мы немного знаем об аниме, а также о манге и чуть-чуть о хентае. Поясняю для тех, кто еще не разобрался, о чем мы тут с Алексеем беседуем. Аниме - это, как уже сказано выше, японская мультипликация. Манга - это рисунки, выполненные в таком же стиле. Хентай (иногда пишут «хинтай» - до сих пор не договорились, как правильнее) - это разновидность манги пикантного содержания, эдакие рисунки с элементами эротики (иногда, впрочем, там только одни элементы и есть). Полностью согласна с Алексеем, что не мешало бы поместить несколько интересных материалов в «Манию», думаю, что большая половина редакции нас поддержит. Только есть одно «но»: сейчас столько всего интересного на нас сыпется, что на подобные материалы пока нет места. Как только свободный кусочек появится - обязательно что-нибудь придумаем!

Слышал, что в апреле будут падать цены на компьютеры и оргтехнику и различные запчасти. Так ли это? С чем это связано?

Лапин В.

Точно сказать, так ли это, я не могу - мой приятель Нострадамус уже умер, а Павел Глоба у нас еще не работает. Но, проведя некоторое время в поисках сетевых источников, указывающих на ответ, могу отписать тебе следующее.

Приготовьтесь, сейчас я сделаю умное лицо и прочитаю вам лекцию.

"После так некстати произошедшего на Тайване инцидента со своевольным поведением земной коры цены на комплектующие подскочили. На неторые, вроде памяти, высоко, на другие - поменьше. Также тут сыграл роль тот факт, что некоторые крупные производители железа решили немного придержать его на складах, чтоб не разориться в случае затянувшегося крисиса недопроизводства. Снижению цен это, понятно, тоже не способствовало. Плюс - легкая паника толпы, желающей скупить все побыстрее, пока цены еще можно назвать приемлемыми. А что у нас значит повышение спроса при невозможности его удовлетворить? Правильно, дальнейший рост цен.

В результате мы имеем неадекватное повышение цен, связанное по большей части с временным спадом производства. Последний, вроде бы, уже почти нейтрализован. И, скорее всего, появились новые производственные мощности. Накопились комплектующие, не раскупленные по причине своей высокой цены. Отсюда вывод: цены вскоре должны упасть. Возможно, как раз к апрелю по России пойдет волна апгрейдов."

Теперь расслабьтесь, лекция закончилась. Отмечу лишь, что мои разглагольствования построены на моих же размышлениях, а потому могут оказаться вовсе и не такими умными и правильными, как кажется на первый взгляд.

Почему бы вам не устроить конкурс на лучшую статью? А мы - игроманы и геймеры, будем голосовать, т.е. в письмах будем писать, кто нам больше нравится. Как идейка?

Yurashka.

Неплоха идейка, я бы даже сказала - хороша. Ну что ж, вам и карты в руки. Пишите, кто больше нравится из авторов, а мы их будем ежемесячно награждать призовым пивом или колой - кому что больше по душе. А по итогам года лучшего автора наградим посущественнее - ящиком пива, например.

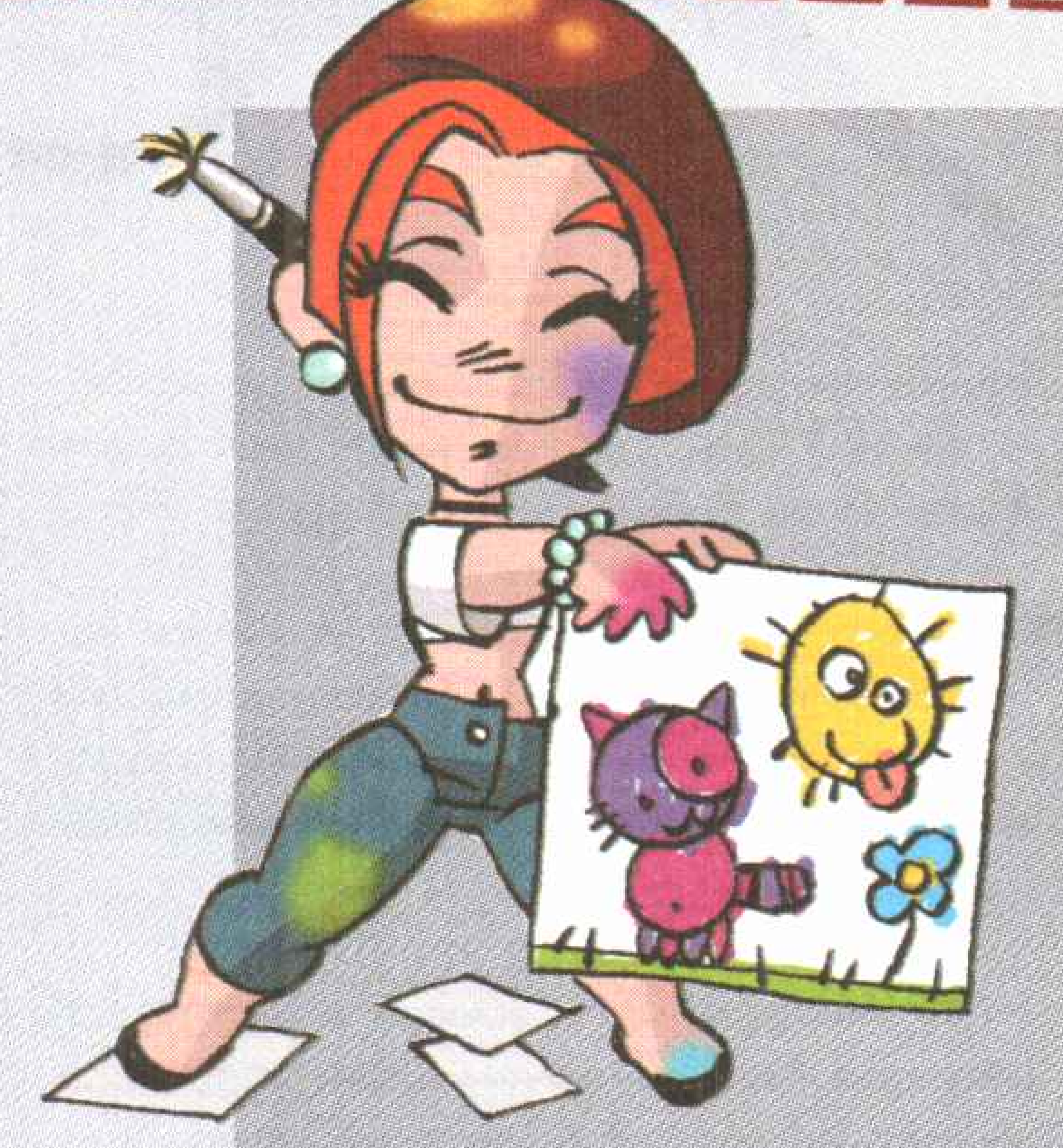
Hello, "Игромания"! Вот решил письмецо чиркнуть...(вернее по клавиатуре щелкнуть). Просьба (огромная!) мое письмо напечатать. Гневное, такое коротенькое письмецо. Больно смотреть когда, в любимом журнале видишь безграмотность ваших то ли авторов, то ли редакторов. Да вообще они бы хоть когда-нибудь заглядывали в письма, или хоть писали: "Лексика и грамматика автора оставлены без изменений". Да, кстати эти ваши конкурсы-глючные (прямо Must die). Ну хотя бы делали как раньше нужную часть (которую нужно вырезать) обводили бы штрих-пунктиром.

Ну все, Good luck!!!

P.S. Извините за ошибки, ведь даже продукты Microsoft далеко не идеальны (прямо Must Die). В смысле что, если они их (ошибки) допускают, то и мне можно.

Без имени, gets@chat.ru

Эй, эй! Ты чего ругаешься-то? И много ты у нас безграмотности замечал? Уж чего-чего, а корректор у нас замечательный - ни одной ошибочки старается не пропускать. А вообще, что-то ты, дружок, сам себе противоречишь - нас за ошибки ругаешь, а Мелокомягким и себе прощаешь. Ты уж определись, или всем можно, или всем нельзя, а то дискриминация получается, обидно! И, кстати, читательские письма мы всегда стараемся оставлять без изменений. Да, и вот что ты мне скажи... Чем это наши конкурсы тебе глючными показались? Тем, что нужную часть пунктиром не обвели, а ты без пунктира не знаешь, где чего отвечать? Это уже, милый мой, клиника - внимательнее надобно быть, тогда и вопросов таких нелепых не возникнет. А то сейчас вопросы у тебя «прямо Must Die».



* * *

Вот на сегодня и все, что я хотела вам рассказать. С теми, кто уже прочел весь номер, я прощаюсь на месяц. Ну а тем, кто начинает читать «Манию» с почтового раздела, предстоит еще увидеть много чего интересного. До встречи!

P.S. Да, чуть не забыла. Сегодня у нас еще кое-что для вас припасено - наш с Даней совместный сюрприз. Читайте, смотрите, пишите отзывы и пожелания.

kat@igromania.ru

«Что толку в книжке, - подумала Алиса, - "Если в ней нет ни картинок, ни разговоров?"

Льюис КЭРРОЛЛ.
«Алиса в Стране Чудес».

Глава I

«Лицей изобразительных искусств» - это где?

Здравствуй, товарищ читатель. Позволь представиться - Даниил А. Кузьмичев. Художник я тутошний. Рисунки в журнале видели? Моя работа.

И вот этой работой я бы и занимался, не скатываясь до состояния литературного автора (тем более что последний мой литературный труд - трехнедельной давности табличка «Йа зплю! Мэньа ни безпакоит ато убю!!!» не был по достоинству оценен критиками), если бы не статья в октябрьском номере «Игромании» под претенциозным названием «Немного об искусстве». Можно долго рассуждать о допущенных в ней исторических неточностях и о несовпадении мнения ее автора о людях, в статье описанных, с их личным мнением о себе, но это все будут мелкие придирки. Так как нужно признать, что портреты в этом материале ярки, объемны и узнаваемы, а суть дела он до читателей донес без особых искажений.



Глава II

Немного о читательском резонансе

Приветсвую Вас, уважаемые человеки , выпускающие журнал славный - «Игроманию»! И ты, Даниил Кузьмичев, здравствуй в особенности! Вот!

Добыл я тут на днях очередной номер «Игромании» (октябрьский), - хороший такой, большой! Да еще и игрушки в нём практически те же - что у меня сейчас весь винч. оккупировали, а из-за их коробок подлых даже монитора не видно! Хотя теперь, думаю, не долго им осталось торжествовать над моим разумом - все пройдем и переедем (вдоль и поперек)! Но это - так, вступление.

А пишу я вам вот по какому поводу - Листаю я значит этот номер, радуюсь потихоньку, И ВДРУГ ...э-э-э Да, он вдруг заканчивается! НО на одной из последних страниц вижу небольшую статью, а скорей даже воззвание к читателям: "Немного об искусстве". Здорово! Нет, ну действительно здорово! Я немного рисую, но кроме моих знакомых, продемонстрировать свои потуги в области искусства, в общем-то, и некому. А тут такой повод!

Короче говоря, с воплями и угрозами пробился я к сканеру моего начальника и отсканировал несколько своих картинок, их к сему словоизлиянию и прилагаю.

Ежели не лень будет, Даниил, посмотри: мне было бы любопытно узнать твое мнение. Вот пока и всё (писем никогда не писал, а потому на долго меня не хватило).

До свидания
METAL CAT

P.S. *На всякий случай оставлю свой адресок (вдруг кто написать надумает, да и мне пора письма писать тренироваться): 197136, Санкт-Петербург, Ординарная ул.8, кв. 9, Сергей (METAL CAT).*

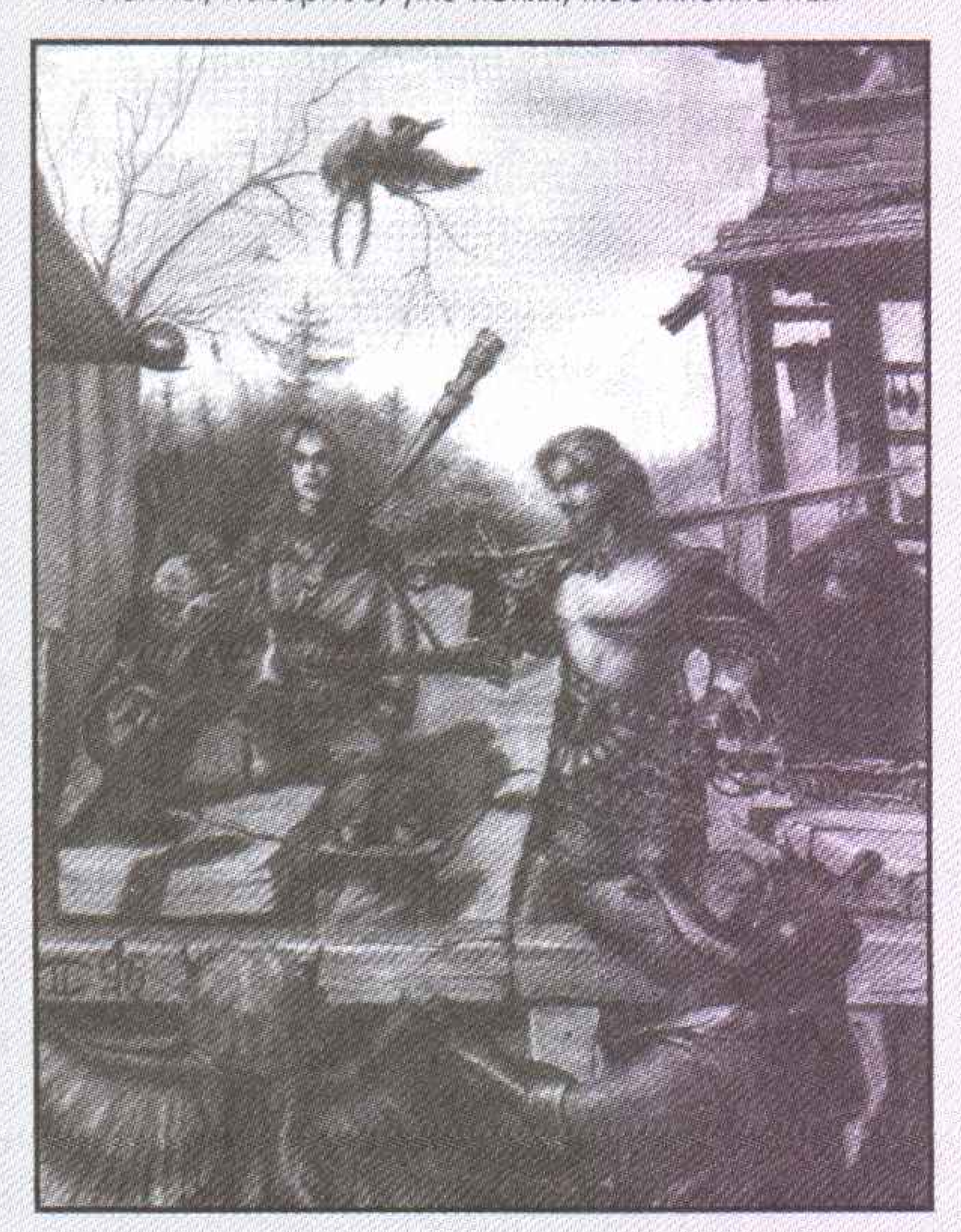
И тебе привет, МЕТАЛЛИЧЕСКИЙ питерский КОТ.

Вот, значит, порадовали мы тебя. Ладушки. А ты, в свою очередь, порадовал нас. И меня - в особенности.

Не ожидал я (чего я вообще ожидал?) уже в одном из первых отзывов на наш, как ты верно выразился, манифест, встретить работы столь дельного автора. Радует.

Кстати, я не один тут такой. Тут нас таких много. Даже Катька по поводу твоих рисунков пропищала что-то одобрительное.

Как ты, наверное, уже понял, мое мнение пол-



ностью положительное. Вещицы ты нам прислал славные. Красивые, тщательно проработанные, деталями не перегруженные, так свойственного современным авторам... гм... прямого заимствования из "внешних источников" не наблюдается.

Единственная к тебе серьезная претензия - это циферки в углу листа. 97? 96?! Еще чуть пораньше, и все это рисовалось бы в Ленинграде. К вам том что, карандаши не завозят? Да вроде нет - наши недавно ездили, говорят, все в порядке.

Так что, Сергей, ты это дело не забрасывай и время от времени присылай нам, что получше. А пока, хорошего почина ради, публикуем все, что ты нам нарисовал, без каких бы то ни было сокращений.

Вот так и все. Будь здоров.

P. S. Надеюсь, с твоим начальником уже все в порядке.

Глава III

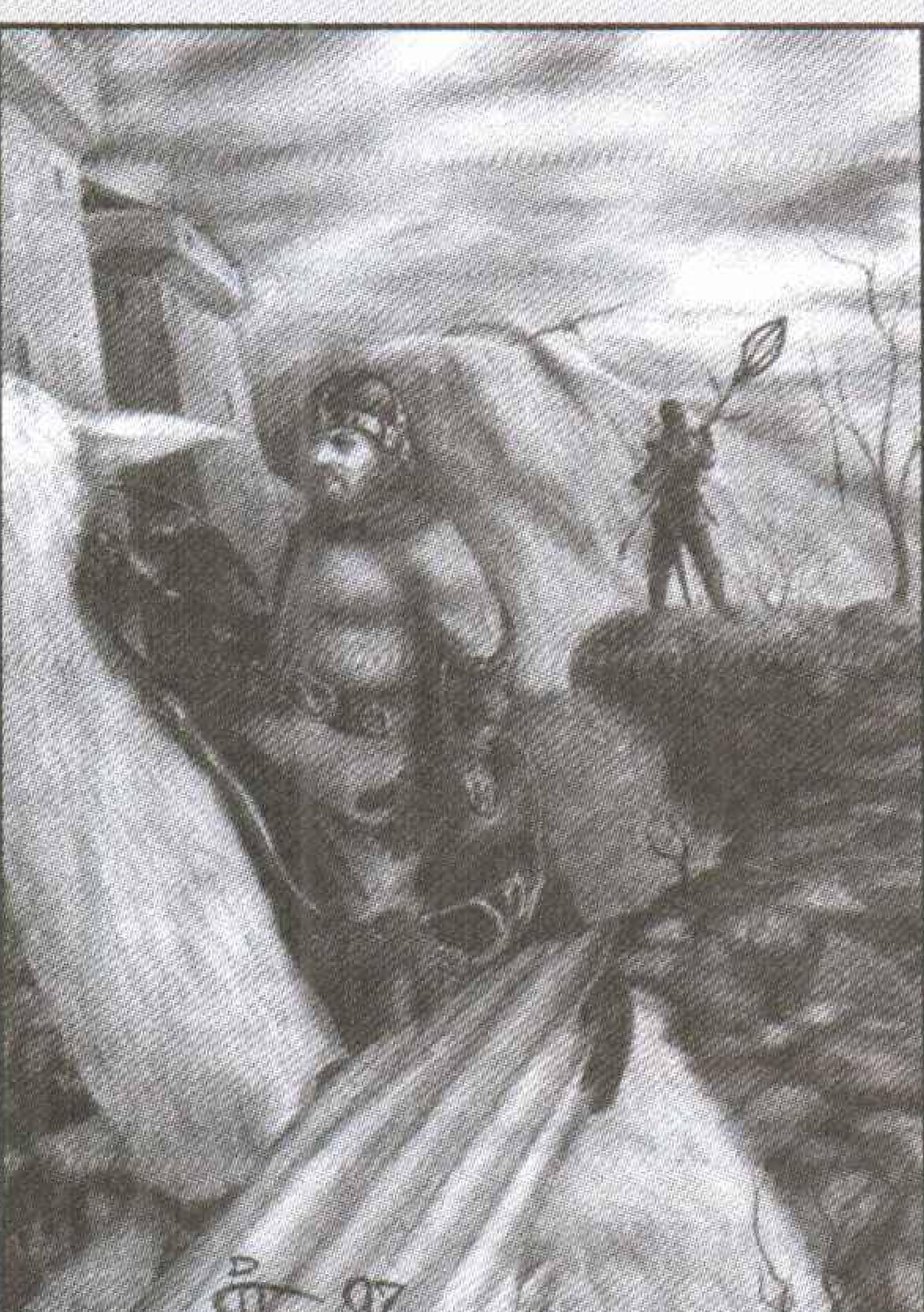
Слава Богу, заключительная

Итак, товарищ читатель:

1. Если ты давно хотел дополнить "родной" арт к любимой игрушке своими рисунками...

2. Если ты живописно (холст, масло) изобразил драматический момент прохождения этой самой игрушки, а кроме старых друзей, и похвалиться-то некому...

3. Если ты считаешь, что я Катьке буферов, к примеру, не довешиваю (катькино более чем субъективное мнение к рассмотрению не принимается)...



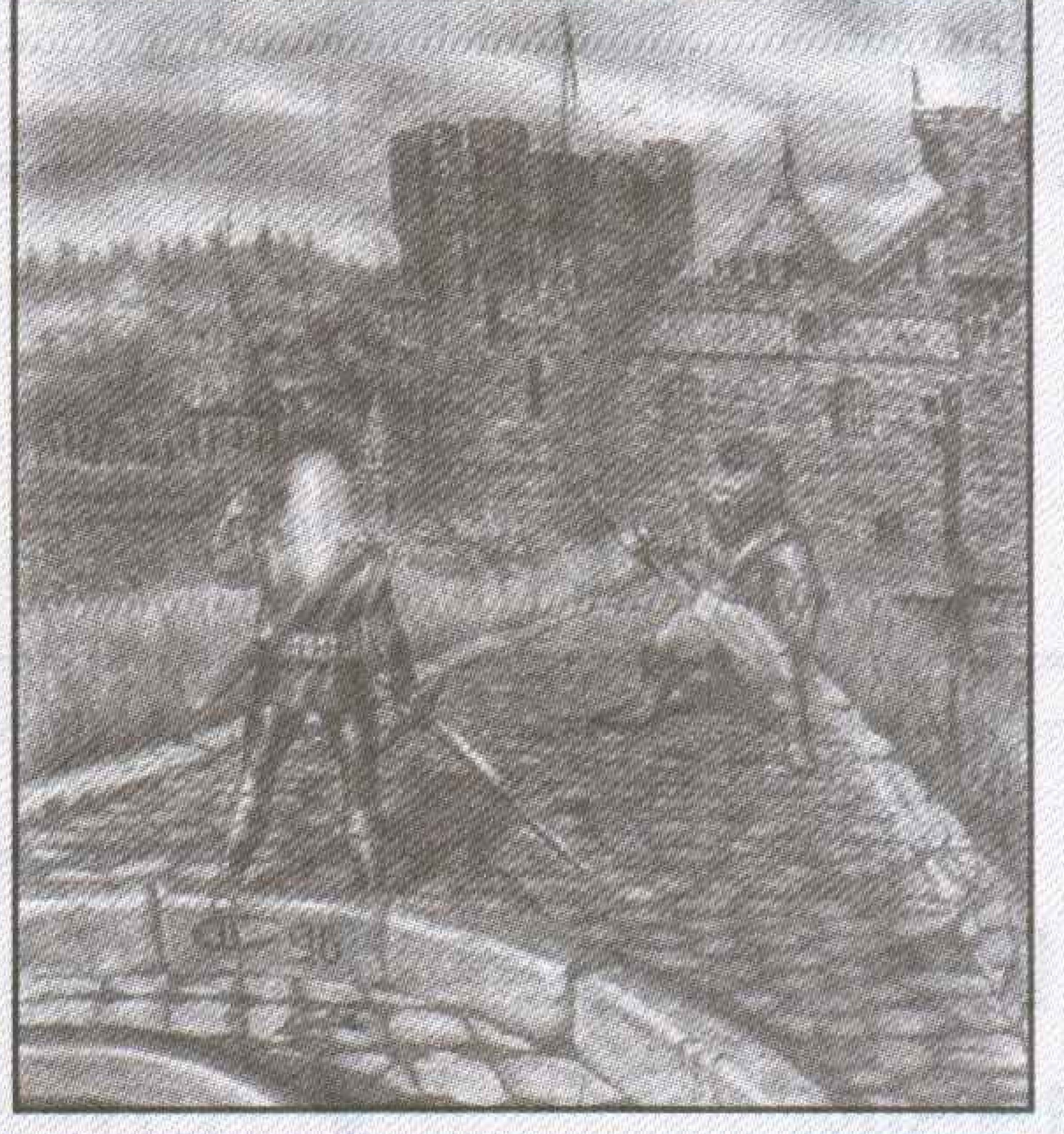
4. Или если ты просто хочешь поделиться с широкими кругами общественности результатами своего творчества...

...тогда напиши нам; а еще лучше - нарисуй. Попробуем донести. Может быть, не все, может быть, не сразу, но попробуем.

И дело здесь вовсе не в том, что я иззавидовался буржуазным изданиям с их "почтовыми" картинками, а в том, что я отказываюсь верить, что в твоей среде, товарищ читатель, нет творческих людей.

За этим прощаюсь.
Всего хорошего.

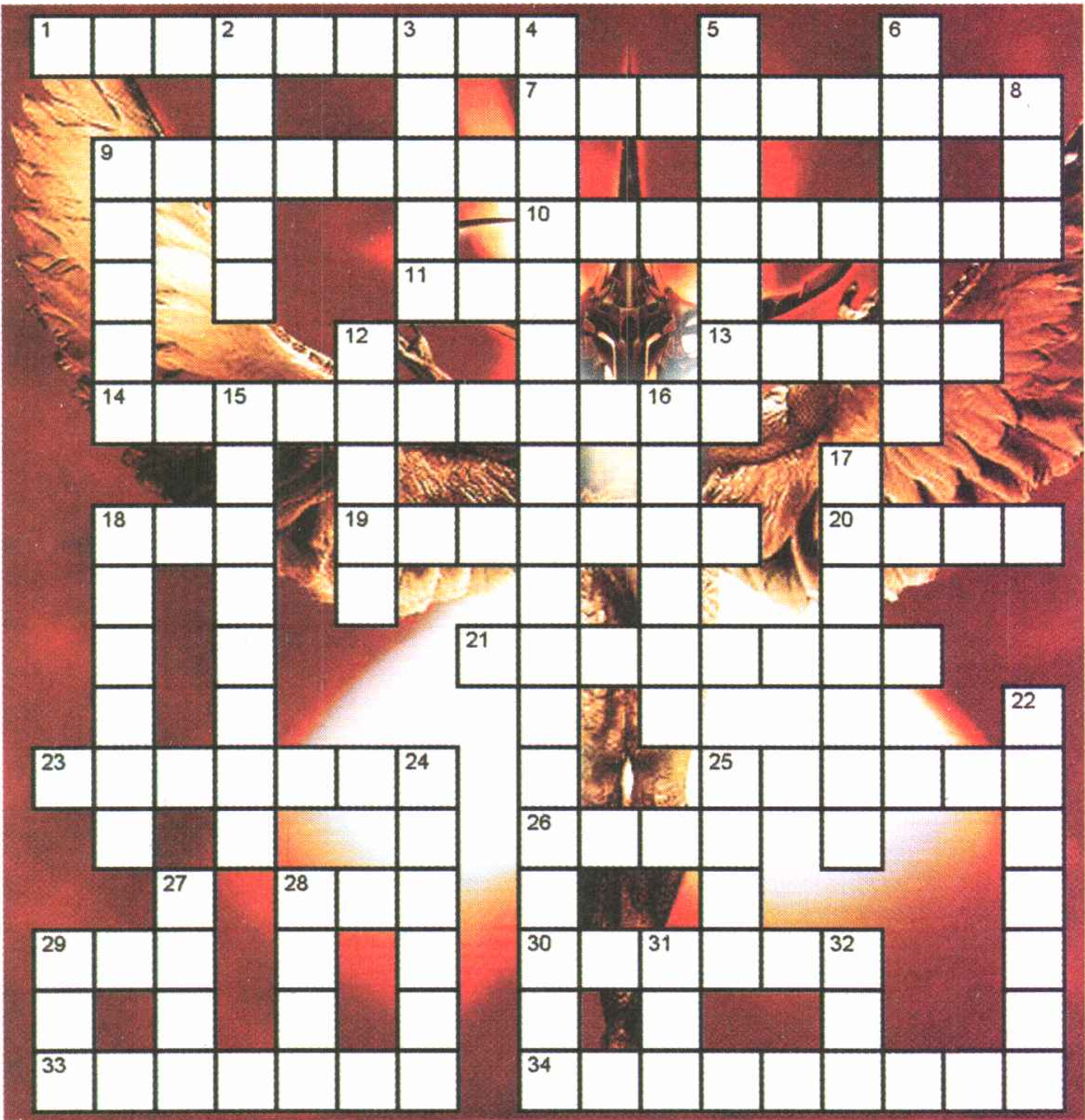






Кроссворд «МАНИЯ II»

Кроссворд, за разгадывание которого ты намереваешься взяться, полностью составлен на основе этого номера «Игромании». В нем ты сможешь найти ответы практически на все заданные вопросы. Удачи!



По горизонтали:

1. Неизвестная студия под водительством известного Дэвида Брэдли, ваяющая Wizards&Warriors. **7.** Оттуда ушел Тим Шейфер. **9.** Одно из «царских» орудий. **10.** «Порше» испытал жажду в скорости, в связи с чем к нему приклеилась характеристика *********. **11.** Not For Sale!.. нет, не то... в общем, см. предыдущий вопрос. **13.** Альтернативная заначка... тьфу - заначенная альтернатива... гм... в общем, то, что существует помимо Netscape Navigator и IE. **14.** «Царская» технология, добавляющая +5 к выстрелу из катапульты. **18.** Злобное кровожадное червеподобное существо, творящее чудовищные деяния в темнейших закоулках собственного мозга. **19.** Симулятор аэропортового развитиестроения. **20.** Продвинутый вариант стандартных Мехов в BattleTech. **21.** Возможно, они лицензировали свой движок для M&M IX... **23.** «Царская» как бы технология, изучаемая в воинской гильдии. **25.** Программка, позволяющая изменять переменные, которые запущенная игра хранит в операционной памяти (вторая часть названия). **26.** Представь себе, про эту латиноамериканскую страну в нынешнем, да, наверное, и во всех предыдущих номерах «Мании» нет ни единого упоминания! Какая несправедливость - надо это исправить. Теперь будет. (Название этой страны пишется как слышится, не ошибешься). **28.** В «Командном бункере» рассказывается, что к этой игре вышел редактор. Типа круто. А кто издатель этой игры, сможешь сказать? **29.** С чего начинается Sims от Maxis? **30.** Разработчик бывшего Project C. **33.** Женский квейковский клан. **34.** Microsoft 2000. Какие два слова надо вставить, чтобы получилась игра? Впиши второе из них.

По вертикали:

2. ***** Championship 2000. **3.** Боксер, который известен ушами и который скоро засветится в компьютерной игре. **4.** Кваковская карта, которую сделал American McGee. **5.** Подлые пещерные собаки, вознесшие Amen на алтарь ТА (а может, пра-

вильно сделали?..). **6.** Видать, в The Shadow of Death они останутся. Кто такие? А помнишь - в прошлом выпуске рубрики «Вскрытие» печатали советы по их размножению. **8.** Динозавры. Яйца. Его зовут: *** . **9.** Демо-версия этой игры покоится на прилагаемом к номеру компакте (последнее слово из названия). **12.** «...можно сказать, что она вас не интересует как женщина, можно предложить дружбу, а можно - поцеловать... после чего у нее из-под одежды пойдет дым от возбуждения...». **15.** Выставка, которая приказала долго жить до следующего года. **16.** Один из наших соратников в Planescape: Torment. **17.** Лучшая демка номера по мнению авторов «CD-Мании» (одно из слов названия). **18.** Какую игру, нагло пользуясь своим служебным положением, пытается посредством журнала сбагрить Malleus the Magician? (одно из слов названия). **22.** С помощью какой программы делаются практически все те трейнеры, которые постоянно появляются в «CD-Мании» / на компакте? (последнее слово названия). **24.** Вроде как онлайновый Myst. **25.** И снова «царские» делишки: заклинание помрачения сознания у азиат. Надо вписать четвертую, пятую, шестую и седьмую буквы из его названия. Почему так хитро? А чтоб тебе жизнь медом не казалась! :)) **27.** Первое слово такое же, как в вопросе №29 по горизонтали. Второе слово ты должен вписать. Третье слово содержит в себе отрицание конца. Четвертое слово намекает на повествовательный языкотреп. В сумме обозначает игру, которая делается по книжке, по которой снят фильм, который разработчикам не нравится, и поэтому они ввели в название игры второе слово, которое ты как раз и должен отгадать. Где прочесть об этой игре подробнее? Ну... где-то на просторах многочисленных R&S ;). **28.** Где ты станешь парнокопытным придурком? Слово из названия нового издания, пожалуйста. **29.** Графический формат, который снится в кошмарных снах нашим верстальщикам. Точнее, не сам формат, а расширение. Например, screen01.***. **31.** То, без чего игру фиг запустишь. То, без чего компьютер тоже фиг запустишь. То, количество чего всегда указывается в рецензиях «Вердикта». **32.** В середине работы над номером аськи редакции работают в нормальном режиме - Online. Ближе к сдаче номера редакция с головой уходит в работу - на аськах стоит либо Invisible, либо DND. А после сдачи начинается крутой оттяг, и тогда на аськах выставлено *** .

Комментарий:

1. Все слова, зашифрованные в Кроссворде, даны на английском языке. **2.** В Кроссворде могут встречаться слова, содержащие знаки <->, <'>, </> и так далее. Но двух и более слов с пробелами в Кроссворде нет. **3.** Ответы на Кроссворд будут опубликованы в следующем номере. **4.** Кроссворд составил DeD-21 (*editor@igromania.ru*).

Ответы на Компакт-Кроссворд в «Игромании» №01(28)'2000

ПО ГОРИЗОНТАЛИ: **5.** Interceptor. **7.** PSI. **9.** BattleCruiser. **15.** Nocturne. **16.** Imperialism. **21.** Civilization. **22.** Role. **23.** Zombie. **25.** Sonic. **27.** Pain. **28.** Grand. **29.** Dexterity. **31.** Bullfrog. **33.** Arena. **34.** Bethesda. **40.** Diablo. **41.** Wing. **42.** Nukem. **43.** Ultima. **44.** MechWarrior. **45.** UFO. **46.** Activision. **49.** Tex. **50.** Interplay. **52.** Eidos.

ПО ВЕРТИКАЛИ: **1.** Recoil. **2.** Indestructibles. **3.** Deer. **4.** Fox. **6.** GT. **8.** Skout. **10.** Run. **11.** Hack. **12.** Endurance. **13.** Impressions. **14.** Valve. **17.** SCi. **18.** Half-Life. **19.** 3DO. **20.** Doppleganger. **23.** ZAR. **24.** Monolith. **26.** WizardWorks. **30.** Talonsoft. **32.** USB. **35.** Enlight. **36.** Dynamix. **37.** Cinematix. **38.** Cola. **39.** KKnD. **47.** TNT. **48.** Virgin. **51.** Ass.

РАСПРОСТРАНИТЕЛИ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

Москва
ООО ТД «Паблик пресс», т. 253-44-34
ООО «АП «Ода», т. 974-21-32
ООО «Логос-М», т. 974 -21-31
ЗАО «АРИА — АиФ», т. 928-49-30
ООО «Пресса М», т. 195-69-61
ООО «ДМ-пресс» , т. 178-97-18, 92-44
ЗАО «Центр прессы», т. 261-05-08
ООО «Книга-сервис», т. 129-29-09
ООО «Холдинговая компания Сегодня-пресс», т. 219-74-70
ЗАО «Сейлз», т. 962-93-12
ЗАО КММП «Метрополитеновец», т. 277-90-57
ИИФ «Спрос-Конфоп», т. 298-59-74
ООО "Титул-пресс", т. 299-9426
Агентство "Тверская, 13", т. 211-3033
ООО "Роспресс", т. 211-1265

Владимир
ООО «Агентство КП-Владимир», т. 34-25-38

Екатеринбург
«Агентство КП. Газеты в розницу», т. 55-13-95
ТОО «Предприятие Роспечать»

Мурманск
ООО Агентство «КП Арктика», т. 47-39-98

Нижний Новгород
ООО «Шанс Пресс», т. 40-85-80
ООО «ТД Пресс», т. 36-60-05

Новосибирск
ЗАО Сибирское агентство «Экспресс», т. 23-15-13
ООО «Топ-книга», т. 36-10-28

Оренбург
«КП в Оренбурге» , т. 77-06-80

Санкт-Петербург
ООО «Метропресс», т. 275-38-86

Челябинск
ЧП Федоринин К. Е., т. 66-62-21

Чита
ООО «Компьютер и мы», т. 32-56-08

РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ «ИГРОМАНИЯ»

Вы можете подписаться на журнал «Игромания» на три (с апреля 2000 г. по июнь 2000 г.) или на шесть месяцев (с апреля 2000 г. по сентябрь 2000 г. включительно) с CD-ROM или без по редакционным (невысоким!) ценам. Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка или любого другого внушающего вам доверие банка и оплатить стоимость подписки **до 7 апреля**. Требуйте, чтобы ваш платеж приняли, так как почтовые переводы не попадают на наш расчетный счет.

Получатель вашего платежа – ООО «Игромания-М», ИНН 7705301240, р./сч. 40702810400010000049 в Отделении № 1 АКБ «Металлинвестбанк», корр./сч. 30101810100000000163, БИК 044585163

На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь, например: «Редакционная подписка на журнал «Игромания» на 6 месяцев (апрель – сентябрь)» и обязательно укажите свой адрес. Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с подписным купоном (сам купон заполните на обороте этой страницы) и отошлите **до 10 апреля** в редакцию по адресу: 109316, Москва, Волгоградский пр-т, д. 2, офис 510, «Игромания». Также принимаются отправления по факсу.

Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 274-9619, тел.: 274-9618, 274-9620.

Руководства и прохождения

ACE VENTURA	№11'98
AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS	№11, 12'99
ALIEN EARTH	№5'98; ЛКИ-1
ALIENS VERSUS PREDATOR	№7'99
AMERZONE	№10'99
ANCIENT EVIL	№11'98
APACHE-HAVOC	№3'99
ARMOR COMMAND	№5, 6'98; ЛКИ-2
ARMORED FIST 3	№12'99
BALDUR'S GATE	№3'99; ЛКИ-4
BALDUR'S GATE : TALES OF THE SWORD COAST	№6'99; ЛКИ-5
BATTLEZONE	№8'98; ЛКИ-2
BEAVIS & BUTT-HEAD DO U	№4'99; ЛКИ-4
BLOBJOB, The	№4'99
BLOOD 2: THE CHOSEN	№3'99; ЛКИ-4
BRAVEHEART	№9'99; ЛКИ-6
CAESAR 3	№12'98
CARMAGEDDON	№1'97
CART PRECISION RACING	№5'98
CITY OF LOST CHILDREN, The	№1'97
CIVILIZATION: CALL TO POWER	№5'99; ЛКИ-5
CIVILIZATION: TEST OF TIME	№9'99
COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN	№10, 11'99; ЛКИ-6
COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES	№9'98; ЛКИ-2
CUTTHROATS: TERROR ON THE HIGH SEAS	№11'99
DARK COLONY	№3'97
DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT	№3'97; ЛКИ-1
DARKSTONE	№9'99; ЛКИ-6
DEATHTRAP DUNGEON	№8'98; ЛКИ-2
DESCENT 3	№9'99; ЛКИ-6
DESCENT FREESPACE 2	№11'99
DINK SMALLWOOD	№7'98; ЛКИ-2
DISCWORLD: NOIR	№9'99; ЛКИ-6
DOMINION: STORM OVER GIFT 3	№11'98
DRAKAN: ORDER OF THE FLAME	№9'99; ЛКИ-6
DREAMS TO REALITY	№9'98; ЛКИ-2
DUNGEON KEEPER 2	№7, 8'99; ЛКИ-6
DUNGEON KEEPER	№3'97; ЛКИ-1
ENEMY INFESTATION	№12'98
ENEMY NATIONS	№1'97
EUROPEAN AIR WAR	№4'99
F1 RACING SIMULATION	№6'98
F-16: AGGRESSOR	№4'99
F-22 LIGHTING 3	№7'99; ЛКИ-5
FAIRY TALE ADVENTURE 2	№7'98; ЛКИ-2
FIFTH ELEMENT, The	№11'98
FIGHTER SQUADRON: SCREAMIN DEMONS	№4'99
FIGHTING FORCE	№6'98; ЛКИ-2
FINAL FANTASY VII	№5'99; ЛКИ-4
FLIGHT SIMULATOR 2000	№11'99
FLIGHT UNLIMITED III	№10'99
FLY!	№9'99
FLYING CORPS GOLD	№5'98
FORCE 21	№9'99
GRIM FANDANGO	№12'98
GROMADA	№6'99; ЛКИ-6
GT RACING'97	№3'97
HEART OF DARKNESS	№9'98; ЛКИ-2
HEAVY GEAR 2	№8'99; ЛКИ-6
HEROES OF MIGHT AND MAGIC III	№4'99
HIDDEN & DANGEROUS	№8'99; ЛКИ-5
HOMEWORLD	№12'99
IMPERIALISM II: AGE OF EXPLORATION	№6'99
IMPERIALISM	№6'98; ЛКИ-2
INCUBATION: THE WILDERNESS MISSIONS	№11, 12'98
INTERSTATE' 76	№1'97
JAGGED ALLIANCE 2	№8'99; ЛКИ-5
JANE'S FLEET COMMAND	№6'99; ЛКИ-5
KINGPIN: LIFE OF CRIME	№8'99; ЛКИ-5
KKnD (Krush, Kill 'n' Destroy)	№1'97
KKnD 2: KROSSFIRE	№9, 11'98
LAMENTATION SWORD	№6'99
LANDS OF LORE III	№5'99
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	№11'99
LIATH	№3'99
LITTLE BIG ADVENTURE 2: TWINSEN'S ODYSSEY	№3'97; ЛКИ-1
MAGIC: THE GATHERING	№3'97
MALKARI	№6'99; ЛКИ-5
MDK (Murder, Death, Kill)	№1'97
MECH COMMANDER	№11, 12'98
MECHWARRIOR 3	№7'99; ЛКИ-6
MIDTOWN MADNESS	№7'99
MIG ALLEY	№9'99
MIGHT & MAGIC VI	№7, 8'98; ЛКИ-2
MIGHT& MAGIC VII	№7, 8'99; ЛКИ-5
MORPHEUS	№12'98
MORTAL COMBAT 4	№8'98; ЛКИ-2
MOTO RACER	№1'97
NASCAR REVOLUTION	№4'99
NEED FOR SPEED 2	№1'97
NEED FOR SPEED: HIGH STAKES	№7'99
NHL 2000	№10'99
NITRO PACK FOR INTERSTATE '76	№5'98
OF LIGHT AND DARKNESS	№9'98; ЛКИ-2
OMICRON: THE NOMAD SOUL	№12'99
OUTCAST	№8'99
OUTLAWS	№1'97
OUTWARS	№6'98; ЛКИ-2
PANZER COMMANDER	№9'98; ЛКИ-2
PANZER GENERAL 2	№3'97
PHARAOH	№12'99
PRINCE OF PERSIA 3D	№10, 11'99
QUAKE II MISSION PACK: GROUND ZERO	№11'98
QUEST FOR GLORY: DRAGON FIRE	№3'99
REAH: THE FACE UNKNOWN	№3'99
RED BARON 2	№5'98
REDGUARD	№2, 3'99
REDLINE: GUNG WARFARE 2066	№6'99; ЛКИ-5
REDNECK RAMPAGE	№1'97
REMEMBER TOMORROW	№7'98; ЛКИ-2
REQUIEM: AVENGING ANGEL	№5'99; ЛКИ-5
RESIDENT EVIL 2	№4'99; ЛКИ-4
REVENANT	№12'99
RE-VOLT	№9'99
RIANA ROUGE	№6'98
ROLLERCOASTER TYCOON	№4'99; ЛКИ-4
SANITARIUM	№7'98; ЛКИ-2
SEVEN KINGDOMS 2	№10'99
SHADOW COMPANY	№11'99
SHADOWMAN	№11'99
SID MEIER'S ALPHA CENTAURI	№3'99; ЛКИ-4
SILVER: THE EPIC ADVENTURE	№6'99
SIMCITY 3000	№4'99; ЛКИ-4
SINISTAR: UNLEASHED	№10'99
SPEC OPS: RANGERS LEAD THE WAY	№5'98; ЛКИ-1
SPORT CARS GT	№6'99
STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION	№7'99
STAR TREK: STARFLEET COMMAND	№10'99
STAR WARS EP. I: THE GUNGAN FRONTIER	№7'99
STAR WARS EP. I: THE PHANTOM MENACE	№6'99; ЛКИ-5
STAR WARS: REBELLION	№5'98
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	№5'99; ЛКИ-5
STARCRAFT	№5'98; ЛКИ-1
STARCRAFT: BROOD WAR	№3'99; ЛКИ-4
STEEL PANTERS 3: BRIGADE COMMAND	№6'98
STREET WARS: CONSTRUCTOR UNDERWORLD	№10'99
SU-27 FLANKER 2.0	№12'99
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP	№4'99
SYMBIOCOM	№4'99
SYSTEM SHOCK 2	№10'99; ЛКИ-6
TEX MURPHY: OVERSEER	№7'98; ЛКИ-2
THEME HOSPITAL	№1'97; ЛКИ-1
TOCA 2 TOURING CARS	№6'99
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	№12'99
TOMB RAIDER III	№4'99; ЛКИ-4
TOTAL AIR WAR	№12'98
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS	№8'99; ЛКИ-6
TRAITORS GATE	№12'99
TRESPASSER	№12'98
TUROK: DINOSAUR HUNTER	№7'98; ЛКИ-2
U.F.O.s	№5'98; ЛКИ-1
UBIK	№7'98; ЛКИ-2
UNREAL	№7, 8'98; ЛКИ-2
WAR INC.	№3'97
WARHAMMER 40K : RITES OF WAR	№9'99; ЛКИ-6
WARHAMMER 40K: CHAOS GATE	№4'99; ЛКИ-4
WARHAMMER: DARK OMEN	№6'98; ЛКИ-2
WARZONE 2100	№5'99; ЛКИ-5
WET: THE SEXY EMPIRE	№6'98; ЛКИ-2
WILD METAL COUNTRY	№6'99
WING COMMANDER: SECRET OPS	№11'98
WORLD WAR II FIGHTERS	№3'99
WORMS: ARMAGEDDON	№4'99
X-COM: INTERCEPTOR	№9'98; ЛКИ-2
X-WING vs. TIE FIGHTER	№1'97
ZORK: NEMESIS	№5'98
АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ	№5'99; ЛКИ-5
АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ	№6'98; ЛКИ-2
АЦТЕКИ: БИТВЫ ИМПЕРИЙ	№10, 11'99
БАШНЯ ЗНАНИЙ 2: ОСТРОВ ДРАКОНОВ	№9'99
БРАТЬЯ ПИЛОТЫ: ПО СЛЕДАМ ПОЛОСАТОГО СЛОНА	№5'98; ЛКИ-1
В ПОИСКАХ УТРАЧЕННЫХ СЛОВ	№4'99
ГОРЬКИЙ-17	№12'99
ДАЧА КОТА ЛЕОПОЛЬДА	№12'98
КНЯЗЬ: ЛЕГЕНДЫ ЛЕСНОЙ СТРАНЫ	№10'99; ЛКИ-6
НЕ ТОРМОЗИ	№4'99
НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ГОЛЛИВУДЕ	№3'99
НЕЗНАЙКИНА ГРАМОТА	№7'99
ПЕТЬКА И ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ 2: СУДНЫЙ ДЕНЬ	№12'99
ПРИЗРАК СТАРОГО ПАРКА	№9'98; ЛКИ-2
ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК	№5'99
РОЗОВАЯ ПАНТЕРА: ФОКУС-ПОКУС	№4'99; ЛКИ-4
СКАЗАНИЕ О ДРАКОНЕ 2	№6'98; ЛКИ-2
ШИЗАРИУМ	№5'99; ЛКИ-5

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Я хочу подписаться на журнал «Игромания»

❑ на 3 месяца (апрель – июнь включительно) — 90 руб.

❑ на 3 месяца (апрель – июнь включительно) с CD-ROM — 165 руб.

❑ на 6 месяцев (апрель – сентябрь включительно) — 180 руб.

❑ на 6 месяцев (апрель – сентябрь включительно) с CD-ROM — 330 руб.

Фамилия, имя, отчество ______________________________

Точный адрес: индекс ______________________________

область (край, район) ______________________________

город ______________________________

улица ______________________________

дом/квартира ______________________________

Без квитанции об оплате недействителен!

Получение журналов, оплаченных почтовым переводом, не гарантируем!

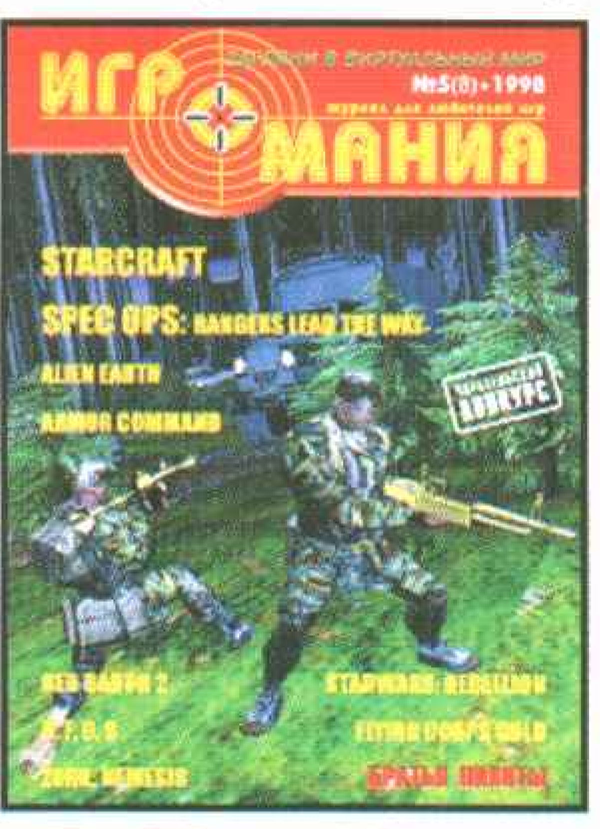
Цены указаны без учета стоимости доставки!



1 '97 – 5 р.



3 '97 – 5 р.



5 '98 – 10 р.



6 '98 – 10 р.



11 '98 – 10 р.



12 '98 – 10 р.



3 '99 – 25 р.
с CD-ROM – 37 р.



4 '99 – 25 р.
с CD-ROM – 37 р.



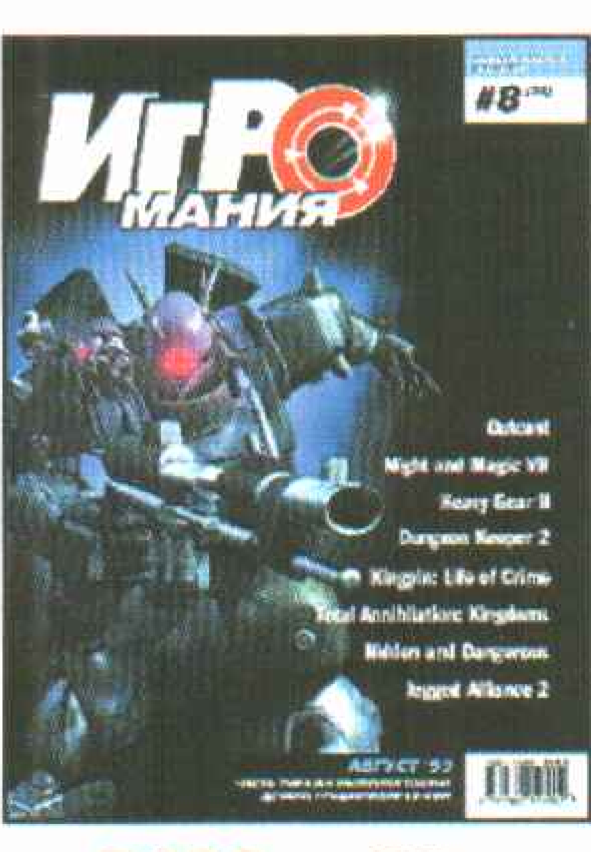
5 '99 – 25 р.
с CD-ROM – 37 р.



6 '99 – 25 р.
с CD-ROM – 37 р.



7 '99 – 30 р.
с CD-ROM – 42 р.



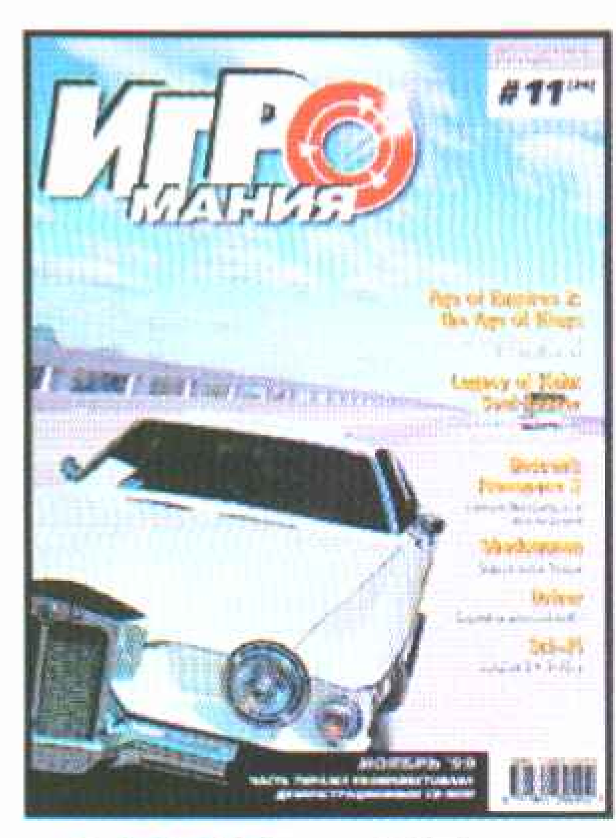
8 '99 – 30 р.
с CD-ROM – 42 р.



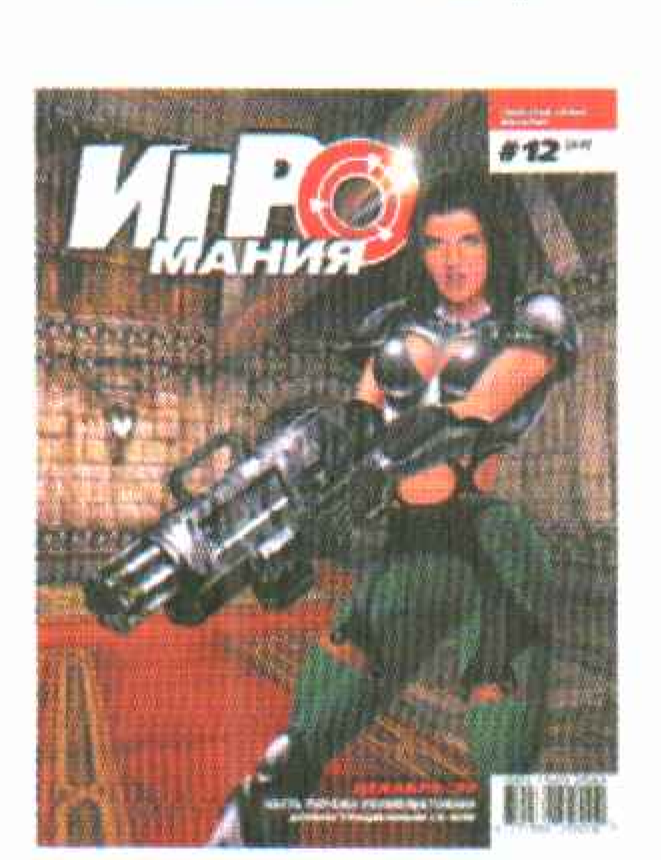
9 '99 – 30 р.
с CD-ROM – 42 р.



10 '99 – 35 р.
с CD-ROM – 47 р.



11 '99 – 35 р.
с CD-ROM – 47 р.



12 '99 – 35 р.
с CD-ROM – 47 р.



Выпуск №2 – 45 р.



Выпуск №5 – 45 р.



Выпуск №6 – 45 р.



«Место действия: «Вавилон-5» – 40 р.

Внимание!

Книги «Место действия: «Вавилон-5», «Лучшие компьютерные игры» и старые номера «Игромании» можно купить в редакции (в двух минутах ходьбы от м. Пролетарская), предварительно сделав заказ с 10.00 до 17.00 по тел. **(095) 274-9618, 274-9619, 274-9620** или приобрести наложенным платежом (вы будете платить на почте при получении).

Заявки направляйте по адресу: **105043, г. Москва, Е-43, а/я 55, Коломийцу Д. В.** Или электронной почтой: **kolo@igromania.ru**.

Стоимость пересылки около **30 р.**

Москвичи могут оформить заказ на доставку книги и журналов на дом. Стоимость доставки от 20 р.


Urban Chaos